Tot. 216

《勇者斗恶龙10》登陆Wii！《勇者斗恶龙9》发售日公布！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



特别企划
次世代**打枪游戏**大比拼

小说回廊 女神侧身像 负罪者 剧情小说

前线狙击 最终幻想XIII/最终幻想 Versus XIII

异说 最终幻想/生化危机5/Fate 无限代码

白骑士物语 古之鼓动/杀戮地带2 真·风神制作

攻略透解
莱顿教授与最后的时间旅行
波斯王子/啪嗒嘭2
最后的神迹

TV GAME 大赏
2008年度最佳游戏中国玩家评选活动
玩家评选

为心爱游戏投一票 赢次世代主机一台

2008 TVGAME大赏

玩家评选部分火热展开 选票本期发放！

2008.12B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
24>
9 771008 060006

Gamehall 2D格斗之神 街头霸王IV 表演赛
生化危机5 试玩版 编辑部双人合作影像 一球成名Vol.4
最新游戏影像 星之海洋4 最后的希望 光环3 O.D.S.T. 杀戮地带2

本期赠品
120分钟DVD
+Fate 无限代码精美海报

CONTENTS

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



总第216期 12B

COVER STAFF

封面用图：《最终幻想 Versus X III》
封面设计：一刀

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





游戏情报站 5
排行榜 14
新作短波 28
黄金眼 32

P4 焦点 《勇者斗恶龙X》降临 Wii



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

前线狙击

最终幻想 X III 16
最终幻想 Versus X III 17
白骑士物语 古之鼓动 18
Fate/无限代码 20
异说 最终幻想 22
杀戮地带2 24
生化危机5 26





游戏进行时 74
软硬兼施 78
PS2殿堂 80
X360全方位 82
PS3 HOME 83
Wii世代 84
掌中天地 85

研究中心

超时空之钥 68
无双大蛇 魔王再临 73

实用技术 GUIDE & REVIEW







读编交流 EDITOR & READER



读编往来 110
问题小卖部 116
小编寄语 118
天下聚会 121



游戏文化 GAME & CULTURE



剧情派 93
黄金眼REVIEW 94
自由谈 96
多边共享区 100

收藏者：

收藏日期：

Gamehall 本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦

《高达无双2》
《如龙3》最新宣传片
《如龙3》游戏系统介绍
《星之海洋4 最后的希望》
《光环3 O.D.S.T.》
《杀戮地带2》
《爆笑拳击 进化》
《欧洲上空的英雄》
《职业赛车》
《星际传奇 突袭黑暗雅典娜》
《索尼克 释放》
《通缉令 命运之枪》
《未知海域2》
《惩罚者 绝不留情》
游戏广告集锦
《50美分 血洗沙地》
《捉鬼敢死队》
《红色派系 游击队》
《让我们敲打》

Wii世代影像版Vol.16

《雷曼 疯兔危机 电视聚会》

一球成名 Vol.4

特别收录

《生化危机5》
试玩版编辑部合作影像
2D格斗之神
《街头霸王IV》表演赛

热血最强

《恶魔城X 历代记》
BOSS RUSH 无伤最速
《太鼓之达人 携带版》
恋文2000 鬼难挑战

动画情报站

电影前线

《鬼妈妈》
《冰河世纪3 恐龙的黎明》
《铁臂阿童木》
《星际迷航XI》

Ending Song

《镜之边缘》主题曲







公布3点投稿窍门助你一球成名！

①在EMAIL中注明存档对应的机种、版本（PES2009/WE2009）并打包发送。
③在EMAIL中最好附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
②在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"！





信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

啪嗒嘭2 ①	SCE ②	音乐 ③
PSP ④	PATAPON 2 DONCHAKA ⑤	⑥ 日版
	2008年11月27日 ⑦ 1～4人 ⑧	4980日元 ⑨
	对应网络下载（3800日元）⑩	⑪ 对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

阿瓦隆代码	75
波斯王子 堕落之王	33
超时空之钥	68
莱顿教授与最后的时间旅行	32 58
女神侧身像 负罪者	102
忍者镇	74
勇者斗恶龙 IX	30
最终幻想水晶编年史 时空回声	29

PS2

Fate／无限代码	20
高达无双2	30 光盘
苏醒神光	28

PS3

50美分 血洗沙地	光盘
白骑士物语 古之鼓动	18
波斯王子	32 52
惩罚者 绝不留情	光盘
恶魔之魂	28
高达无双2	30 光盘
红色派系 游击队	光盘
魔巫 白狼的崛起	31
欧洲上空的英雄	光盘
如龙3	光盘
杀戮地带2	24 光盘
侍道3	76
使命召唤 战火世界	77
生化危机5	26 光盘
索尼克 释放	33 光盘
通缉令 命运之枪	光盘
未知海域2	光盘
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	光盘
真・三国无双5 帝国	29
职业赛车	光盘
职业进化足球2009	光盘
捉鬼敢死队	31 光盘
最终幻想 X III	16
最终幻想 Versus X III	17

PSP

恶魔城X 历代记	光盘
撼天神塔 黑暗再临	30
啪嗒嘭2	32 44
太鼓之达人 携带版	光盘
无双大蛇 魔王再临	73
异说 最终幻想	22

Wii

428 被封锁的涩谷	32
爆笑拳击 革命	31 光盘
风之克罗诺亚 通往幻梦界之门	33
雷曼 疯兔危机 电视聚会	光盘
让我们搞打	光盘
捉鬼敢死队	31 光盘

X360

50美分 血洗沙地	光盘
斑卓熊大冒险3	33
波斯王子	32 52
惩罚者 绝不留情	光盘
高达无双2	30 光盘
光环3 O.D.S.T.	光盘
红色派系 游击队	光盘
毁灭全人类 法隆之路	33
魔巫 白狼的崛起	31
欧洲上空的英雄	光盘
生化危机5	26 光盘
使命召唤 战火世界	77
索尼克 释放	33 光盘
通缉令 命运之枪	光盘
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	光盘
星之海洋4 最后的希望	光盘
真・三国无双5 帝国	29
职业赛车	光盘
职业进化足球2009	光盘
捉鬼敢死队	31 光盘
最后的神迹	34
最终幻想 X III	16
最终幻想 Versus X III	17

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
本期责编：晴 天
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳市鹰达印刷包装有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年12月16日
定　　价：人民币12.00元

文 星夜
美编 anubis

《勇者斗恶龙X》降临Wii 《勇者斗恶龙IX》发售日确定
——日本次世代战争尘埃落定？

1997年1月14日，在PS出货1000万台的庆祝酒会中，Enix兑现了“只为销量过千万的主机开发《DQ》”的承诺，宣布PS独占《勇者斗恶龙VII》。

2006年12月12日，在PSP两周岁生日当天，Square Enix宣布NDS独占《勇者斗恶龙IX》。从此NDS确立了在日本的主力机种地位，宣告着日本游戏业从家用机时代转向掌机时代。

2008年12月10日，Square Enix宣布《勇者斗恶龙X》将登陆Wii。

从此，日本游戏产业的历史又翻开了新的篇章。











Wii版《勇者斗恶龙X》开发中！

《勇者斗恶龙X》（以下简称《DQX》）登陆Wii的决定是在《勇者斗恶龙IX》（以下简称《DQIX》）的相关发布会上突然公布的，由系列制作人堀井雄二亲自宣布，引起现场一片哗然。

在发布会现场，新一代“《勇者斗恶龙》系列”执行制作人三宅有与堀井雄二宣布了《DQIX》的发售日之后，进行了一段简短的对话。三宅表示，《DQIX》的开发已经进入尾声，不过还没有结束。紧接着堀井雄二表示他已经开始构思新作的创意，之后他脱口而出，爆出了可能是本年度最劲爆的新闻：“由于《DQIX》是掌机游戏，而《DQX》是Wii的游戏……”

随后三宅有假装对此一无所知般用惊讶的语气似模似样地向堀井雄二再次求证了之前的冲击性发言，堀井雄二确认，《DQX》确实将会在Wii上发售，而且开发工作目前已经在进行中。由于这则新闻的冲击性已经远远超出了《DQIX》的发售日，三宅有开玩笑地说：“今天的主题是《DQIX》的发售日……希望大家不要忘记了哦！”

显然，与今年E3展中和田洋一用“拍肩膀”的方式宣布《最终幻想XIII》跨平台一样，堀井雄二的“脱口而出”也是经过事先计划的一场演出，目的是增强戏剧性效果。不过在发布会中仅仅确认了Wii版《DQX》正在开发这个事实，关于正式名称和发售日期并未提及，甚至没有提到“独占”这个字眼。

在堀井雄二之后紧接着上台的是任天堂社长岩田聪，他说：“得知NDS的《DQIX》大体上已完成，发售日也终于正式确定，而且下一作《勇者斗恶龙X》正面向Wii开发中，我感到非常高兴！”岩田聪表示今年上半年NDS的表现不尽理想，但夏季之后随着《DQV》等大作的发售，紧接着又有NDSi推出，重新获得了超过去年的销售势头。随着明年3月《DQIX》的发售，预计将更加气势如虹。岩田聪还透露将辅助SE在海外推广“《DQ》系列”，让世界的玩家感受日本国民级游戏的魅力。



▲这次堀井雄二的“脱口而出”将成为日本游戏历史上的又一个经典时刻。



▲“《DQ》系列”新生代制作人三宅有。



▲现场进行的联机试玩演示。

《DQ》系列用户年龄层不断扩张中

三宅有表示，虽然有很多玩家正逐渐远离游戏，但《DQ》的用户层仍在不断扩张，重制的《DQIV》和《DQV》销量都突破了百万，而街机版《DQ 怪物战斗之路》推出一年半以来，卡片销量超过了1亿张，获得了大量低年龄玩家的喜爱，连很多父母也在孩子的影响下接触《DQ》，因此SE希望能够借助NDS年龄广泛的用户层进一步提高《DQ》的市场受众面。街机版《怪物战斗之路II》已经从12月3日开始在日本200多家街机厅先行推出。

《勇者斗恶龙IX》2009年3月28日发售

本次发表会的主旨是宣布NDS的《DQIX》将于2009年3月28日发售，定价为5980日元。由于此前SE已经表示该作将于3月份发售，因此这则声明并未造成太大的关注。

SE确认将于12月20～21日期间在幕张国际会展中心举办的“JUMP FESTA 2009”中提供本作的大量试玩机，届时会提供4人协作模式的试玩。和田洋一表示，“放心”是《DQIX》的关键词，这是一款绝对不会让《DQ》玩家失望的游戏，玩家可以放心享受通讯协作等新功能。随着该作的推出，届时也将会有大量周边产品发售。

HORI特制保护盒



这款由HORI推出的“DQIX保护盒DSi”定价为1200日元，采用史莱姆图案的透明塑料保护壳。



史莱姆耳机

这也是SE官方周边系列产品之一，采用入耳式设计，带有可爱的史莱姆图案。

DQ史莱姆扬声器支架



定价为4725日元，可对应NDSi和NDSL，不仅可以作为支架使用，而且带有扬声器。

SE官方周边系列



SE官方推出的各种周边，包括设定集和拼图（有108片和1000片两种）

官方模型系列



《DQIX》角色的官方模型，人物的武器装备等部件可以更换，一套共9种。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

特报 SPECIAL SONY SHOCK!索尼集团全球裁员1.6万人

在全球范围的金融海啸中，海外业务比例占8成以上的索尼集团遭到剧烈冲击。10月下旬索尼已经表示其本财年利润额将比预期降低57%，之后索尼股价暴跌，并进一步带动日经指数全面失守，跌破8000点大关，被一些分析家称为“第二次SONY SHOCK”。此后数日，索尼将进一步大规模裁员的消息开始出现。这次索尼的裁员幅度几乎达到了几年前新CEO霍华德·斯特林格刚上台时的水平。

12月9日，索尼集团宣布将全球裁员1.6万人，其中8000人为正式员工，约占索尼集团总员工数量的4%；另外8000人为临时工。索尼位于全球各地的多家制造工厂将被关闭，目标是为下一个财年节省11亿美元的开支。这次大裁员主要是索尼电子部门，各部门的具体裁员数量并未公布。

除了大幅裁员外，索尼在电子业务方面的投资也会减少30%，那些长期无法获得利润以及非核心的业务将会被剥离。索尼的57家生产基地将有10%左右被关闭。这次的裁员重组计划将于2010年3月31日之前完成。为了减缓日元增值造成的损失，索尼的某些产品价格将会提高。目前全球消费电子行业都在经历严冬，就在索尼宣布大裁员的几个小时前，三星宣布降低财年销售预期，并裁员增效。

SCE方面并未透露这次索尼大裁员是否会影响游戏部门，不过有传闻称，受到日元增值的影响，索尼不仅不会降低PS3售价，反而有可能提价。对此，SCE欧洲发言人说：“我们一直都在谨慎评估并进行机构改革。”SCE英国的一位发言人则明确表示PS3在英国不会涨价。

特报 SPECIAL Square Enix欲收购《古墓丽影》发行商

eidos

2005年英国SCi Entertainment公司收购了同在英国的Eidos，但Eidos的国际知名度显然在SCi之上，因此三年后，在SCi资金极度紧张之时，宣布将会把公司名更名为Eidos。12月2日，SCi宣布今后SCi这个名字将不再出现，其在伦敦证券交易所的股票代号从SEG更改为EID。

与此同时，Eidos正在寻找买家解决自己的财务窘境。据英国《每日邮报》报道，EA与育碧已经向Eidos提出收购请求。事实上早在2007年就有传闻说育碧有意收购当时的SCi，当时还有时代华纳以及一家中国公司也希望能够收购SCi，之后由于各种原因而不了了之。2008年初，EA、育碧和华纳准备收购SCi的传闻再次出现，当时华纳已经拥有SCi 20%的股份。

令人意外的是，在Eidos的收购传闻中，出现了一家人们意想不到的公司。据英国游戏业杂志《MCV》报道，Square Enix正有意收购Eidos，SE社长和田洋一已经拜访了Eidos旗下的IO Interactive(代表作：《杀手47》)，且随即前往英国谈判相关事宜。几个月前由于收购Tecmo的计划失败，SE开始将收购的目光转向欧美，不久前与Gas Powered公司签下了《超级指挥官2》的发行权，而且还在加州成立了一个新工作室，而在欧洲的扩张中，收购Eidos将会是最为快捷有效的方案。

特报 SPECIAL 11月末Wii美国单周劲销80万台！

每年圣诞商战期间都是任天堂发威之时，今年Wii又一次创造了神话。任天堂宣布，在感恩节当周，Wii仅在美国就狂卖了80万台，相当于10月份的全月销量，超过了以往任何一周的单周销量。在英国路透社的采访中，岩田聪说：“我们很幸运，消费者们总是把我们的产品放在购物清单的第一位。”

在圣诞商季里，Wii不仅是美国最畅销的游戏类商品，更是在所有热门产品中名列榜首。根据美国购物网站eBay的统计，Wii是感恩节期间顾客搜索次数最多的商品，仅周末就成交了3171台，其次是《Wii Fit》，成交量为1059套。而且由于Wii的市场需求量太大，虽然任天堂已经大幅提高产量，但在零售渠道中依然是持续缺货，因此网上的销售价格也远远高出其250美元的建议零售价。目前Wii在eBay上的平均售价为349美元，《Wii Fit》的售价为140美元，比正常价格高50美元。



DIGEST 本期大事记

12.01 媒体大亨雷石东宣布以10万美元贱价甩卖其Midway全部股份，这家老牌游戏公司面临破产境地。

12.02 SCi宣布今后将更名为Eidos，同时Square Enix据称正准备将其收购。

12.02 Atari在伦敦举办发布会，宣布与NBGI和Q Entertainment合作，将代理多款大作的欧洲发行。《博德之门》新作确认开发中。

12.03 索尼在PS生日当天举办“PlayStation Award”颁奖礼，《怪物猎人携带版2nd G》获得双白金奖。

12.03 据称Activision Blizzard在纽约举办了一个与广告代理商的活动，公布了《使命召唤 现代战争2》等大作的相关情报。

12.03 微软宣布其感恩节当周X360美国销量达38万台，是PS3的三倍。

12.04 NBGI宣布在北美成立新公司Surge，专门开发针对欧美玩家喜好的作品。

12.08 任天堂宣布其感恩节当周在美国卖出了80万台Wii，创造了任天堂主机的单周销售记录。

12.09 索尼宣布将于全球范围内巨幅裁员1.6万人，其中8000人为正式职工，另外8000为临时工。

12.09 EA宣布其本财年收入将大幅降低，据称EA很快会公布进一步的裁员计划。

12.10 索尼宣布Home将于12月11日正式进入公测阶段。

12.11 Square Enix宣布《勇者斗恶龙IX》将于2009年3月28日发售，对应Wii的《勇者斗恶龙X》正在开发中！

NOTEPAD

软件 SOFTWARE 《使命召唤 现代战争2》明秋发售！



虽然今年末发售的《使命召唤 战火世界》的表现也相当不错，但是与去年销量过千万的《使命召唤4 现代战争》相比有着太大的差距。对于发行商Activision Blizzard以及玩家来说，显然还是系列开发商Infinity Ward制作的系列正统作品更值得期待。由于目前该系列已经形成由IW和Treyarch分别开发并隔年上市的制作方针，因此2009年的《使命召唤》由IW开发是大家早已料到的事，最近根据《新闻周刊》报道，《使命召唤》的下一作将会再次以现代战争为主题。

据《新闻周刊》编辑N'Gai Croal于12月3日透露，Activision Blizzard最近在纽约举办了一个活动，宣布其已经与广告代理商Massive公司达成在其游戏内穿插各种广告的合作协议。而其中就包括将于2009年秋季发售的《使命召唤 现代战争2》，有关详情未明。

同时在这场活动中透露的大作包括《托尼滑板》新作，据称本作将会配备一种类似于滑板的控制器，让玩家可以用脚来操作。这与之前某市调公司泄漏的消息不谋而合，这种控制器可能是类似于Wii平衡板的设备，通过玩家身体重心的变化进行操作。

另外，去年被AB收购的《世界街头赛车》开发商Bizarre Creations公司据称正在开发两款赛车游戏，一种是结合《马里奥赛车》与《极限竞速》风格的游戏，另外一款是《007》主题的赛车游戏，剧情为原创。这也与之前的传闻吻合。

特报 SPECIAL 每台Wii净赚6美元

大家都知道成本低而售价却达到250美元的Wii肯定可以在硬件销售上获得利润，不过实际利润额并没有人们想像的那么多。据《福布斯》杂志报道，任天堂每卖出1台Wii，只能有6美元的利润。软件才是真正的暴利所在，今年Wii卖掉的2.2亿套游戏中，有60%是由任天堂自己发行。而X360今年1.25亿套的游戏销量中，微软自己占了30%，PS3的1.2亿套销量中SCE占15%。

我可能不会去玩，我不会喜欢它的，因为是我的话就不会把它做成现在这个样子。它只会让我心烦。



"《生化危机》之父"三上真司日前在接受《PS官方杂志》采访时表示，《生化危机5》对于玩家来说可能会很有趣，但对于开发过《生化危机》的制作人来说缺乏突破，"如果我看到《生化危机5》有哪个地方做得不好，就会无比愤怒！"

业界声音

对于在PSN上提供PS2游戏下载我们感到很有兴趣。



SCEA硬件营销部主管John Koller最近表示，今后索尼有可能通过PSN提供PS2游戏下载，让玩家在PS3上游玩。

公司总裁说，如果我们一周内还筹不到钱，大家就可以另谋高就去了。



《龙穴》开发商Factor5的一位员工最近透露，Factor5目前已经穷得揭不开锅，目前连工资都发不了了，随时都有可能倒闭。

我们预计该系列销量将以每作50%的速度递减。



美国电子娱乐设计与研究(EEDAR)机构分析家Jesse Divnich最近表示，音乐游戏市场已经饱和，今后"《吉他英雄》系列"将会像当初Konami的《DDR》一样销量迅速递减。

对待文字要向对待爱人一样，要字字珠玑。



《战争机器》制作人CliffyB最近教育游戏媒体工作者们：如果不谨慎用词，就会激怒读者，会被读者骂成"同性恋先生"。

业界声音

特报 SPECIAL Atari复苏计划启动，多款大作公布



▲菲尔·哈里森与众多业界名人齐聚一堂。



▲现场播放的《铁拳6》新影像。

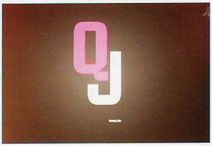
创造了美国游戏产业的雅达利公司破产后，将"Atari"这个商标卖给了法国Infogrames公司，之后这家法国公司就将自己更名为Atari，可惜之后一直业绩不佳，甚至有破产的危险。不过在今年2月份，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森跳槽到Atari当了总裁，之后借助其在业界的关系寻找了众多的合作伙伴，目前菲尔·哈里森的积极奔走已经有了丰富的战果。

12月2日，Atari在伦敦举办了"Atari Live"发布会，公开了他们的多款新作。最令人关注的是，Atari目前已经与NBGI达成协议，今后将由Atari在欧洲发行NBGI的游戏，春季首批推出的有PS3版《信赖铃音》、Wii版《家庭滑雪》以及PS3/X360的《爆炸头武士》，将于2009年秋季发售的《铁拳6》家用机版也将由Atari发行欧版。

另外一家与Atari全面合作的日本厂商是水口哲也的Q Entertainment公司，由Atari发行的第一款游戏是水口哲也的Wii音乐游戏新作《QJ》(开发代号)，而Q公司之前在Xbox LIVE上推出的3款音乐游戏将会以零售版的方式由Atari代理发行，名为《Q3》，售价为30欧元。

在Atari自主开发的游戏方面也有一个大惊喜：在美式动作RPG领域备受尊敬的名作《博德之门》目前已经确定正在开发续作，其他详情未明。





▲将由Atari代理发行的《Q3》与《QJ》。

特报 SPECIAL 2008 PS颁奖礼召开，MHP2G获双白金奖



▲《怪物猎人携带版2nd G》制作人迁本良三（左三）与导演一濑泰范（左四）上台领奖。

索尼每年都会召开“PlayStation Award”颁奖礼，根据该年PS系游戏的日本国内销量颁发黄金和白金奖（50万以上为白金奖，100万以上为白金奖）。过去该颁奖礼通常是在夏季举办，而今年则是选择在PS的生日，即12月3日举办（PS为1994年12月3日发售）。

出席这次颁奖礼的不仅有SCEJ社长肖恩·雷登以及SCE集团CEO平井一夫，连久未露面的久多良木健也在会场出现，向获奖者表示祝贺和鼓励，并在纪念花坛的底座上题词。

这次PS大奖的入选游戏是2008年10月31日之前发售的作品，获得最高大奖的是在日本狂卖250多万套的《怪物猎人携带版2nd G》，前两年一直空缺的“双白金大奖”也因而名花有主。制作人迁本良三上台发表讲话，他说：“能够遇到PSP这部主机是我们莫大的幸运，如果没有PSP，就不可能创造这样的成绩。感谢PSP的设计、开发与销售者们！”

此次PS大奖共有一个双白金大奖以及5个黄金奖，获得黄金奖的游戏分别是：PS3版《潜龙谍影4》、PS2版《胜利十一人2008》、PSP版《梦幻之星携带版》、PS2版《超级机器人大战Z》、PSP版《危机之源最终幻想VII》。



▲久多良木健与迁本良三谈笑风生。

特报 SPECIAL NBGI成立北美新公司



目前日本游戏发行商都在积极走向欧美，Square Enix开始广泛与欧美厂商合作并试图收购发行商，而很早之前就已经与多家欧美厂商合作的NBGI也在加强海外业务。12月4日，NBGI宣布成立一家新分公司，叫做“Surge”（澎湃），今后由Surge发行的游戏都是针对欧美玩家喜好而开发的作品，采用尖端技术并探索新游戏类型。第一款通过Surge发行的游戏是《爆炸头武士》，将于2009年1月27日在PS3和X360上推出。

特报 SPECIAL Home正式开张

索尼曾经表示，Home铁定将于年内公测，但2008年即将过去，人们已经对此不抱什么希望。然而就在12月8日，英国《泰晤士报》报道Home将于12月17日正式进入公测阶段。不过SCEA公关部主管Patrick Seybold对这则报道的反应是：“不知道他们从哪来的日期。”尽管如此，他仍然确认Home将于年内公测。

令人意外的是，就在这则消息出现的两天后，索尼突然宣布Home公测将于翌日启动（12月11日），让所有人都措手不及。关于已经正式公测的Home，请留意我们的后续报道。



特报 SPECIAL X360美国年末销量达PS3三倍！

虽然全球经济环境正日益恶化，但在年末的黄金商季里，美国人的消费额却比去年同期提高了3%，游戏消费的提升程度更为明显。每年11月末的感恩节当周是圣诞商季的开始，被称为“黑色星期五”，这一周的销售成绩是年末商战成果的一个重要指标。今年的“黑色星期五”刚过，微软就迫不及待地公布了他们的出色业绩。

微软表示，从“黑色星期五”期间的销售成绩来看，今年X360业绩比去年提高25%已经顺利在望。去年感恩节当周X360在美国的销量为31万台，而今年达到了38万台，超过了10月份全月的销量（37.1万）。X360的软硬件销量比例也达到了8.1：1的超高水平。微软同时声称，根据他们从零售商那里获得的数据，当周X360的销量为PS3的三倍，而去年的比例为2：1。

X360的全球大降价起到了明显的效果，在欧洲的销量增长速度更快，11月份比去年同期提高了124%，达到了自从Xbox 6年前在欧洲上市以来的最高销量。在欧洲各主要国家，X360的销量已经赶超PS3，于法国、西班牙、意大利等国都有明显领先优势。目前X360在欧洲的累计销量已经超过700万台，是11月份欧洲销量增长速度最快的主机，而Wii的销量同比提高43%，PS3仅为3%。PS3销量增长较慢的主要原因是去年同期推出了售价降低200欧元的40GB版，而今年并无降价措施。

INFO 新闻短波

《GT赛车5》明夏发售？

近日SCE南欧分公司首席执行官James Armstrong在接受西班牙报纸《El Financiero》的采访时表示，《GT赛车5》将于2009年圣诞期间在欧洲发售，据推测，日版将于2009年夏季发售，而美版为秋季发售。另外Armstrong还表示他们正在开发一款恐怖游戏大作。

NDSi日本狂销50万

日本Enterbrain的统计数据显示，NDSi在日本发售四周后，销量已经达到53.5万台，目前NDS三大机型在日本已经突破2420万台的总销量。

美国半数成年人玩游戏

根据美国Pew Internet & American Life Project的一份调查报告显示，有53%的美国成年人玩游戏，20%的成年人几乎每天都玩。18～29岁的成年人中，81%经常玩游戏，65岁以上为23%。男性成年人玩游戏的比例为55%，女性为50%。

《战争机器2》突破300万

微软宣布，《战争机器2》发售4周后，销量突破了300万套，而前作用了10周的时间才达成该销量。前作的累计销量为550万套，续作看来很有可能打破这一纪录。

《GTAIV》为时代之选

《时代》杂志最近评选了2008年的十大游戏，《横行霸道IV》以绝对优势高居榜首。不过位居次席的居然是XBLA的平台动作游戏《Braid》，令人大跌眼镜。PS3的《小小大星球》则是排名第三。

《街霸》新漫画



为了配合将于明年2月上映的《街霸》电影版，美国UDON公司宣布将从2009年1月开始连载漫画版《街头霸王传奇：春丽》。该漫画由4卷构成，讲述刚刚成为警察的春丽与犯罪组织影罗进行战斗的故事。

Wii新体感技术

据《日经》报道，任天堂目前正在寻找新合作伙伴以改良Wii的动作感应技术。从事加速器技术的Kionix公司据称已经在与任天堂接触，准备开发具有更高灵敏度和精度的手柄。

X360再次被告

美国伊利诺伊州麦迪逊市一名普通玩家Jason Johnson最近因为被X360刮坏了三张游戏盘而将微软告上了法庭，同时索赔5万美元。Jason表示他的X360原本就是一台三红返修机，已经“失去了作为商品本身应有的质量”。

《机车风暴2》破百万

虽然首周销量不佳，《机车风暴 太平洋裂谷》却有着长卖的势头。SCE于12月9日宣布，该作全球销量目前已突破百万，销售速度比前作快一倍！

《刺客信条2》演绎法国大革命？

著名游戏分析家Michael Pachter最近表示，《刺客信条2》很有可能是以18世纪的法国大革命为背景。在这段血雨腥风的历史中，曾有无数贵族与政客被神秘谋杀，可说是“《刺客信条》系列”的绝佳题材，而且育碧本身是法国公司，在历史研究方面有先天优势。

任天堂导致游戏杂志停刊



英国Imagine出版公司市场部经理Damian Butt日前表示，Wii专门志《N·Revolution》的停刊是由任天堂拓展非玩家群体的策略造成的。虽然Wii极其畅销，但多数都是过去几乎不接触游戏的人群，他们几乎不看游戏杂志，而且Wii上也没有太多优质传统游戏可以报道，因此Imagine只能做出停刊决定。

新闻综述 REVIEW

SONY SHOCK 2



平心而论，PS3今年年末商战期间的表现并不算太糟糕，在10月份之前，PS3的销量一直是远高于去年同期。10月份之后，由于去年同期是降价200美元的40GB版PS3推出的时期，而今年并未降价，却仍然可以保持比去年略高的水平，已经是相当难得的成绩。可惜的是，X360与Wii的销量增长太快，以至于PS3相比之下差距实在太大，因此给人造成了“PS3正逐渐败北”的感觉。更加不幸的是，索尼集团在金融风暴中被冲击得遍体鳞伤，更增添了PS3的悲情感。

3年前霍华德·斯特林格当上索尼集团CEO之后，启动了2万人大裁员计划。这一轮裁员刚完成没多久，索尼好不容易在开支的缩减中实现了盈利，却因为整个消费电子行业都难逃厄运的金融风暴而面临可能再次亏损的窘境。10月下旬索尼宣布其利润额将大幅缩减57%时，曾引发日本股市的动荡，被称为第二次SONY SHOCK，索尼的股价跌到16年来的最低点，比第一次SONY SHOCK时的最低点还低。于是斯特林格挥动巨斧，又砍掉了1.6万人——这差不多相当于任天堂员工数量的5倍！如果说任天堂这几年来的崛起是因为鸿运当头，那么索尼一次又一次地遭受各种挫折可说是霉运缠身，具有极强管理实力的斯特林格也不得不感叹人算不如天算。

★本期之星 勇者斗恶龙X



十几年前，Enix社长福岛康博在索尼的酒会中突然宣布《勇者斗恶龙VII》将由PS独占；十几年后，堀井雄二脱口而出确认《勇者斗恶龙X》将登陆Wii。似乎正应验了风水轮流转的道理。新作尚未发售，就急着公布下一作的平台归属，这在“《DQ》系列”的历史上还是头一遭。作为日本的国民级游戏，这么匆匆忙忙地确定了自己的托付对象，确实有点不太矜持。但目前看来Wii确实是《DQX》最好的归属。《DQX》登陆Wii的新闻虽然震撼，但并不能算意外。在日本Wii的用户数量几乎是PS3的三倍，而且“《DQ》系列”一向不讲究画面，SE将《DQIX》出在NDS上，又在NDS上出了多个重制版，已经是为正统续作降临Wii做足了铺垫。SE没有等到《DQIX》发售后根据其销量数据再做出最后的决定，可见其对NDS和Wii充满信心，而信心之源想必是之前两个重制版《DQ》的出色销量。

由于《DQIX》是掌机游戏，售价为5980日元，虽然已经比普通NDS游戏高许多，但比起《DQVIII》高达9240日元的售价，其利润率肯定要低得多。将正统续作出在NDS上是不得已的决定，SE显然更希望能在家用机上推出《DQ》。此外，这次押注在Wii上也是看中了岩田聪提出的“与SE共同开拓欧美市场”，这是对欧美觊觎已久的和田洋一最为期待的合作模式，如果能够借助任天堂强大的营销渠道，也许可以让《DQ》的国际影响力提升到全新的高度。不过从整个业界的角度来说，《DQX》登陆Wii势必意味着低清市场将在日本长期繁荣，大批传统大作将向Wii转移，日本第三方对尖端技术的投入也许将继续降低，高清市场的发展将更加缓慢，PS3与X360的处境将更加艰难……

图说新闻 SCENE



麻布春丽

不得不承认，《小小大星球》以各种付费新服装捞钱的方式确实很精明，这套春丽装定价为1.99美元，如果你嫌钱多的话还可以一并购入隆、古列和桑吉夫的麻布服，四套优惠价5.99美元。

下一个《MGS》是……



这是12月5日在Konami小岛组的官网上出现的图案，从绿色的图案和类似电源开关的图标不禁令人联想到X360……莫非《MGS》也要跨平台？

遨游Home



Home终于公测，当你进入Home的世界，将会发现这个世界远远大于你的想像。在这个世界里甚至还可以驾驶飞机！不过要获得飞机，恐怕要花点血本。

真正的麻布仔



这是由知名针织大师Alan Dart用毛线织出来的真正的麻布仔，在英国针织杂志《Simply Knitting》中还提供了它的针织方法，能够精确到麻布仔的手指！

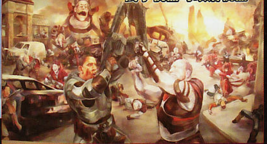
德雷克归来！



冰天雪地的场景、形象沧桑的德雷克、神秘的匕首……这就是《未知海域2 纵横贼道》(Uncharted 2：Among Thieves)的首段预告片。这次的故事将围绕13世纪知名冒险家马可·波罗，看来这次德雷克估计要来中国跑一趟了！

战争机器与政治机器一

美国政府经常被一些评论家称为“战争制造者”，是“战争的机器”，这幅由画家Daniel Ortiz创作的画以《战争机器》为灵感，将民主党与共和党的斗争描绘成人类与兽族之争，各政坛名人都纷纷亮相，可谓形神兼备。



古墓幻想



星夜视点

在SCi Eidos又一次将自己待价而沽的时候，突然冒出了一个Square Enix，这实在很让人意外。日本发行商与欧美的合作历史不短，过去的主要合作方式是将日厂的作品交给欧美发行商打入欧美市场，近几年日本的几家实力级发行商在欧美都有了自己的发行渠道，代理欧美工作室的作品成为新热潮，但似乎还没有哪一家日本第三方直接将欧美的发行商吞并。Square Enix是日本第三方的领头羊，既然在国内收购无门，还被Tecmo和Koei羞辱了一回，那么就无需拘束于国界，将收购的目光投向西方。比起收购日本第三方，这种方式可以最为直接有效地实现SE加大海外营业额所占比重的目标。

> “SE显然不希望《最终幻想XIII》重蹈覆辙，加强其欧洲地区的发行实力已经是迫在眉睫。”

可能在很多人看来，Square Enix与SCi Eidos这两个名字根本没有什么交集。事实上过去Square与Eidos有过不少的合作，Square的很多游戏都是交给Eidos发行欧版，例如《最终幻想VII》的PC版。在《古墓丽影》最辉煌的时期，Eidos曾是欧洲名声最响亮的发行商，如今却可以用相当低廉的价钱将其买下，对于爱趁人之危进行收购的和田洋一来说，确实是一个非常理想的收购对象。SE从2005年开始在欧洲建立发行渠道，但至今未有太大的作为。过去SE还可以利用SCE欧洲的发行渠道打开销路，但随着跨平台政策的深入，今后要么是依靠自己发行，要么只能继续交由欧洲的地头蛇们代理，白白将大笔的利润与之分享。而如果收购SCi Eidos，利用其完善的发行网络，并将SE自己的渠道结合，可以迅速掌握全球发展速度最快的欧洲游戏市场。

明年将会有《最终幻想XIII》、《星之海洋4》等超大作发售，由于日本本土市场疲软，SE非常需要提高这些游戏的海外销量，欧洲是其必争之地。《最终幻想XII》就因为是由SE自己发行，结果在欧洲销量仅80万套，比SCE代理发行的欧版《最终幻想X》少了130万套。SE显然不希望《最终幻想XIII》重蹈覆辙，加强其欧洲地区的发行实力已经是迫在眉睫。此外，Eidos的《古墓丽影》在东方也有极高认知度，如果经由SE的包装推广，在日本的销售潜力会大大提高。比起Tecmo，收购SCi Eidos更能实现双赢。

SE如果能够顺利收购SCi Eidos，这场日欧联姻将会在业界传为美谈，对于努力贴近西方的日本业界，这是一个有益的启示。不过和田洋一最好先收起不久前试图“友好收购”Tecmo时的伪善面孔，免得坏了这一桩大有可为的美好姻缘。



▶《最终幻想XII》的全球销量为500万套，其中欧洲仅80万，创下“《FF》系列”在欧洲发行量的新低。

富人山内一典的幸福生活



纱迦视点

若要问哪个制作人过得最滋润，那么答案一定是山内一典。

11月底，为庆祝《GT赛车》诞生十周年，Polyphony Digital在纽约举办了一个PARTY。会上山内一典展示了他的最新成果：将4台PS3联机运算，使《GT赛车5 序章版》的分辨率达到了3840×2160，每秒帧数可达240帧。这是有史以来电视游戏所能达到的最佳显示效果，不过看到这个新闻，PS3玩家心中的感受只能用无奈来形容，绝对谈不上是高兴。

PS3自发售以来就诸事不顺，若不是微软被三刀狠摆了一道，恐怕现在PS3已经死无葬身之地了。面对如此危急的形势，作为SONY自家最强武器的《GT赛车》正是SONY亟需的救命稻草。但山内一典的Polyphony Digital两年间只拿出了一个开胃的《GT赛车HD》，真正的大餐《GT赛车5》居然要等到2010年，着实让所有的PS3玩家都心凉了。照目前的形势下去，2010年大部分PS3玩家估计都要改行，到时候谁还会在意《GT赛车5》？我们不禁要问，山内一典你究竟在干嘛？

翻翻历史就能发现，山内一典的“忽悠”史可不止这一桩。2004年TGS展上就号称要推出PSP版《GT赛车》，当时是封面盘面一应俱有，大有万事具备、只欠东风之势。笔者当时也参加了TGS，对山内一典的激情表态印象深刻。结果等到现在，虽然山内保证PSP版还在开发，但是得“做完《GT赛车5》后开始PSP版的制作”，那个时候的掌机市场是肯定改朝换代了。

至于目前推出的《GT赛车 HD》，虽然日版更新频率不断，但是海外市场动作慢得惊人。拿港版来说，GTTV永远只有片头，版本更新比日版落后两次，线上活动基本上全部缺席，不知未来《GT赛车5》中文版还有几个玩家敢买？今年TGS宣布的收费电视节目，目前也是没什么动静，就算有动静对普通玩家来说也没什么吸引力。

当然更新之类的后续服务倒也不宜指责过多，要知道过去的游戏卖出去之后厂商就可以甩手不管了，平心而论《GT赛车 HD》的后续服务还是可以的。玩家真正不满的还是新作久等不至，甚至连新情报都鲜有透露，在这种情况下山内一典还拿出4台PS3联机的花哨活来卖弄，自然会让玩家觉得无奈。再说山内一典也算SCE的半个员工，在SCE面临危机之际，不尽力作出贡献，依然不紧不慢地按照自己的节奏做事，实在让人觉得有些过分。玩家现在的心理，已经从兴奋、期望变成失望，乃至愤懑。大概是察觉到这种情绪，山内一典在展示完4台PS3联机之后几天，马上宣布2010年只是最保守的估计，实际情况会提前。

> “再说山内一典也算SCE的半个员工，在SCE面临危机之际，不尽力作出贡献，依然不紧不慢地按照自己的节奏做事，实在让人觉得有些过分。”

游戏史上因为受上级要挟而牺牲游戏品质提前发售的例子可是屡见不鲜的，就连《最终幻想》这种大作都深受其害，不知为何索尼能够容忍《GT赛车5》，让山内一典舒舒服服地按自己的计划开发游戏。事实上Polyphony Digital一直都在受车厂的赞助，不然以其四年一代的开发速度早就关门大吉了。但是随着全球经济危机的爆发，汽车业也深受影响。12月2日美国汽车三巨头——通用、福特、克莱斯勒因为濒临破产，向政府提交整改计划要求经济援助，其中包括公司首席执行官每年只拿1美元薪酬、两年内不会为员工加薪等等。在这种形势下，山内一典的日子肯定不会像过去那么好过，迫于压力只能选择尽早完成游戏。从目前来看《GT赛车5》的发售日应该已经为时不远，就算提前到2009年第1季度也是完全有可能的。



▲经典错误：索尼官网宣传《GT赛车 HD》的图，被证实是微软《世界街头赛车4》的图。



拐点

文 Darkbaby
美编 心の永恒

近日偶然得空和几个朋友闲逛淮海路商业街，满眼的打折促销广告和门庭冷落的商场形成了鲜明对照，及至发现曾经是上海时尚地标之一的华亭伊势丹百货打出了“完美谢幕”巨幅广告，才恍惚意识到伴随着整个青年时代的黄金繁荣期已经悄然逝去。信手浏览一下报纸和网络，似乎人们对于华亭伊势丹的歇业保持着异乎寻常的平静，并没有什么人有兴致怀着小资情结去写一些追忆或伤时的相关文字，人们对此似乎已习以为常……

比照去岁今时，朋友间的定时聚会也越来越意兴阑珊，尽管大家都刻意回避令人不愉快的话题，但总是在不知不觉间牵扯到现实中，就业的危机或金融地产低迷导致的个人资产急剧缩水等话题总让人胃口大减。即便是那些作为朋友聚会据点的饭店酒吧，也让人深刻体会到经济严冬的无情，某家沪上知名的川菜馆往年需要提前一周订位才能确保位置，而今在晚餐的黄金时段也往往只有四成左右的客人，更无须再事先订位。

如果把时钟拨回到十年前，有人告诉我掌管着上万亿金融资产的雷曼兄弟公司因资不抵债而破产、赫赫有名的AIG集团需要接受美联储紧急援救才能幸免于难、现代化工业象征的美国底特律三大汽车制造集团已经陷入全面破产边缘等等令人心跳加速的惊人消息，笔者一定会毫不犹豫地判定斯人已经严重精神分裂，然而这所有的一切已经赫然成为现实。我们并没有迎来某些资深经济学家曾经预言的所谓“黄金十年”，却不幸遭遇到了一场突如其来的经济大冲击，这场冲击已经覆盖了全球，直接影响到了每个人的生活。

电子游戏产业一向被称为经济的避风港，该产业曾经经历过数次经济低迷的无情洗礼依然逆势成长，但面对时下这场前所未有的全球性金融危机，游戏产业是否能够再次独善其身呢?

暴风雨之夜

10月份，美国的全国失业率达到了6.5%，为1994年以来的最高记录，就在金融风暴如此恣意肆虐的凄风苦雨中，任天堂却又刷新了一项全美月间销售记录。Wii主机10月份在美国的实际销量达到80.3万台的惊人数字，刷新了该主机在去年创造的52万台当月销售历史记录。另根据任天堂社长岩田聪在接受《日本经济新闻》采访时透露的讯息：在10月最末的一个星期里，Wii在美国全境即疯狂卖出了50万台。根据NPD公布的10月北美游戏软硬件销售数据，Wii的销量比刚刚大幅下调了价格的X360高出了足足一倍，而苦战中的PS3更是仅相当于Wii同期的四分之一，任天堂在家用主机的规格竞争中的领先优势日益明显。然而这些足以令竞争对手们震恐羡妒的惊人成绩并不能抹消岩田聪内心的不快，任天堂股价在10月间经历了一场前所未有的无情血洗，股价最多时跌去43%，几近被腰斩。任天堂在短短一个月里蒸发的市值将近200亿美元，远远超过了岩田聪团队自2004年以来数年间所创造的巨额利润之总和。任天堂自东京证券交易所一板上市以来股价最大月间跌幅记录，居然诞生在该会社业绩处于历史最巅峰的绝顶期，实在令广大并不深谙市场规律的个人投资者们大跌眼镜，任天堂股票一直以其成长性和防守性兼优的特点成为日本中老年人最青睐的养老投资选择之一，甚至长年入选该国社保基金的选股池之林，意外的大挫更进一步加重了证券市场的恐慌情绪。

10月30日，任天堂发表了2008年第二四半期（7～9月）的财务决算，其先前股价突然暴跌的真相才得到揭示。根据财报显示，任天堂在上半个财务年度的业绩非常耀眼，收入和利润实现全面增长，其中Wii主机仅在7～9月三个月时间内就实现了全球出货1000万台。但是任天堂非但没有因此调高全年的销售指标，反而大幅下调了盈利预期，当期纯利润预测由4000亿日元调整为3450亿日元，调整幅度超过了17%，由此也宣告了自2004年末NDS发售以来任天堂连年增收增益的好景气被突然终结。根据以往的财务报告进行分析，任天堂上下半年的利润分布比率大致为3:7，而且该社在两个月前又刚刚上调了赢利预测，如今又180度急转弯式地发表了悲观预测，足以充分证明下半年全球经济的恶化程度远远超出了任天堂先前的预计。任天堂官方的解释称其大幅降低利润预期的主要根源在于日元对美元汇率的急剧升值，该社一直采用美元结算的财务体制，其锁定的汇率比为106:1。然而随着欧美经济的全面衰退，经济相对稳定且长期保持低利率的日本货币迅速升值，一举突破了百元心理大关，达到了96:1的十年来新高，任天堂和索尼等出口型企业因此遭遇了全面重创。德意志证券东京分社日前预测，兑美元每上升一个百分点，丰田汽车即损失134亿日元利润，而笔者粗略测算任天堂的财务损失也接近80亿日元。截止11月19日，日元对美元汇率再次创下了93:1的新记录，任天堂和索尼当日出现了5%以上的大跌，两社的经营业绩将随之急剧恶化。

任天堂所遭遇的经营困境，比之索尼集团只能算是大巫见小巫了。索尼旗下的家电、手机和游戏等三大支柱部门今年都出现了不同程度的经营问题，全球经济的不景气更是令其整体业绩雪上加霜。索尼在10月23日也发表了上半年度的财务报告，该社也大幅下调了全年的业绩预期，年



■任天堂总部。

利润较之前预测的下调了足足57%，为2000亿日元。SCE上半年的销售额为2685亿日元，营业利润则为净亏损395亿日元。截止11月19日，索尼的股价已经跌破了2000日元，创下20年来历史新低，目前该社的总市值仅剩下不足200亿美元，而年初时其市值规模还有约430亿美元。索尼集团执行董事兼CFO大根田伸行在财务发表会后回答记者质问时表示：全球市场从9月份开始突然加速恶化，市场低迷和日元汇率上升等因素造成了业绩的滑坡。虽然上半年继续出现巨额赤字，但索尼依然对游戏部门下半年的业绩保持了谨慎乐观，期望通过PSP3000的推出和PS3的大规模促销等多方努力来实现收支平衡。不过，随着日元汇率进一步飙升和PSP等主力商品销售日趋疲软，SCE的营业赤字可能会进一步扩大。

从表面上看，微软Xbox事业部今年上半年的盈利状况似乎有所改善，实际上其较之去年同期所增加的利润主要来源于X360硬件制造成本降低和广告预算投入削减这两个环节，其主营业务的盈利能力并未得到真正的改善。在另一方面，由于没有《光环3》同等规模的超大作发售，微软游戏部门上半年的销售额比去年同期下滑了约20%，X360的硬件出货量也低于同期PS3的出货。Xbox事业部负责人Don Mattrick在10月初表示由于全球经济的未来趋势不明朗，微软游戏部门将暂时停止扩张，不再对外招兵买马。须知自2000年初微软正式成立Xbox事业部以来，该部门就从来没有停止过招募人手，一直忙于在全球各地挖墙角。微软的退缩举动无疑也是未来全球经济前景趋于恶化的最佳注脚，即便再傲慢不驯的金钱大鳄也只能顺势而为。（附注：微软首席战略研究长官Craig Mundie在11月20日表示该公司不会裁员，并不准备削减研发预算）

EA、Activision Blizzard和THQ这三家北美最大的第三方软件发行商今年第二季度惨不忍睹的业绩报告进一步加深了业界的恐慌气氛，许多经济分析师甚至借此断言连年高速成长的TV游戏产业已经处于盛极而衰的拐点时期。EA于10月31日公布了第二季度的财报，虽然营业收入增长47%达到8.94亿美元，但净亏损却达到了3.1亿美元，该公司股票当天应声暴跌了14%。EA首席执行官John Riccitiello发表声明称："考虑到10月份零售业务放慢，在短期内公司会更加谨慎操作。从长期看，EA仍然看好整体游戏行业，尤其对自己充满信心。"为了削减运营成本，EA计划裁员五六百人，目前EA芝加哥和EA Chertsey这两个工作室已经被确认关闭。THQ也在11月初发布了季报，其第二季度的营业收入仅为1.64亿美元，而亏损却高达1.15亿美元，THQ计划关闭旗下五间工作室，裁员约250人（占员工总数17%）。虽然坐拥《魔兽世界》这个金娃娃，Activision Blizzard在第二季度也出现1.94亿美元的亏损，不过亏损额中相当部分来源于购并暴雪的善后支出，总体运营状况比较起EA等其他几家公司还是要好得多。北美三巨头同时出现巨亏显然并非偶然，类似目前这种全行业萧条现象只有在ATARI SHOCK的灾难时期才曾经出现过，我们不能不正视这样的现实，前所未有的经济大危机已经严重侵蚀了TV游戏产业。


■《魔兽世界 巫妖王之怒》创造了首日销量280万套的惊人纪录。

或许有一些理论派会列出若干数据来反驳TV游戏产业出现衰退征兆的事实，例如北美地区9、10两个月的软硬件销量都超过了去年同期，10月份的同比增长幅度甚至高达18%。不过造成这一切的主要原因是Wii的异常热销，该主机目前的势头已经凌驾于当年PS2雄霸市场之时，主打软件《Wii Play》更是一举超越PS2《横行霸道 圣安德里亚斯》成为北美历史上最畅销的游戏软件（附注2：此统计起始时间为NPD等权威统计机构正式公开发布销售数据之时，确切说法应为1995年以后）。另一方面，X360大幅降价后的软硬件销售也出现了明显回升。如果撇开以上的因素，北美地区游戏市场很可能会类似日本那样出现衰退。根据旗下拥有日本最权威游戏出版物《FAMI通》的Enterbrain社进行的市场调查显示，今年4～9月日本国内游戏市场的总销售额仅为2390亿日元，比前一年下降了21%，其主要原因就在于任天堂主导市场的两款硬件Wii和NDS销量都出现了明显滑坡。

日本经济与财政大臣与谢野馨本月初在接受《财界》杂志专访时曾经极度悲观地表示："直到目前为止，我还无法就现状对2009年的经济趋势作出大致的预估……"

"股神"巴菲特近日对采访记者说："现在是一个非常艰难的时期，经济已无药可救，不可能就凭一个或者几个好点子就可以立即扭转经济和市场状况。我们处在负反馈周期里，而且还会持续一段时间。"

无法回避这样一个残酷的现实，我们目前所面临的经济危机是百年罕见的，必将对未来全球经济发展造成重大影响，每个人都必须直面严峻的生存挑战，即便是常胜不败的巴菲特。我们不能过份奢望某个行业或某家公司能够在空前猛烈的金融风暴中独善其身，危机或许无法摧毁茁壮成长中的游戏产业，但肯定会在不同程度上改变产业未来的发展轨迹……

业界的拐点

美国个人消费指数从9月起出现了明显下滑趋势，10月份的同比跌幅更是达到3%。与此同时，美国失业率也叠创新高，11月甚至攀升到了惊人的6.7%，为15年以来最高记录。由于对失业和年终分红的担忧，人们不得不勒紧裤带节约日常开支，零售业经营者们对于即将到来的年末商战充满了不安。NBC电视台在进行相关报道时曾经出现过这样一个生动镜头，某位在硅谷工作的IT业界人士在接受记者采访时表示："我原本打算圣诞节为女儿买一台250美元的任天堂Wii游戏机，现在出于节省开支的考虑，可能选择花25美元买一个粉红色的大布娃娃。"

每当经济危机来临之时，人们往往会放弃旅游和宴会等奢侈消费，转而积极寻求相对廉价的娱乐方式排遣心情。1929年由著名的"黑色星期二"引发的空前经济大萧条，美国出现了连续十数年百业凋敝的惨景。然而好莱坞电影产业却异军突起，电影行业的市场规模在短短三年内实现翻番，天才少女秀兰·邓波儿为代表的明星阵容构造了一个梦幻般的黄金时代。2003年美国再次出现了短暂的经济低迷，然而电影和游戏两大娱乐消费产业却逆势增长，电影业的总体销售额由前一年的76亿美元增长为84亿美元，而该年度北美游戏产业的市场规模首次突破了百亿大关，总共售出了近4000万台游戏主机，这个划时代意义的销售记录被保持至今。

世界最大的市场调研机构益普索集团(IPSOS)受微软的委托，在9-10月间就X360事业进行的一项年末假日娱乐消费调查显示：尽管消费者已经节约开支，但他们愿意在家庭娱乐、共同娱乐等方面有所投资，同时削减那些不必要的开销。在即将到来的假期，60%的消费者计划呆在家里以节约开支、71%的消费者希望能购买一个让全家人聚在一起的礼物、89%的消费者希望这个礼物具有持续性、81%的有孩子的居家成年人希望购买一个可以在家里娱乐的礼物，另外还有86%的年轻人(成年)希望今年至少得到一张游戏光盘。根据以上的市场统计报告，我们不难了解到为什么时下独领风骚的视频游戏主机并非X360或PS3，而是性能远逊的Wii。任天堂作为一个几经浮沉起落的老铺，对TV游戏产业的市场变化有着敏锐的洞察力，该社一直推行的众乐乐路线使其产品深受广大普通消费者青睐。颇有些人曾经把任天堂以往的辉煌归结为"幸运"，此番笔者也不得不对该社的"社运"再三顶礼膜拜，任天堂在设计Wii的时候肯定不会预料到未来几年里会爆发全球性金融危机，但是该主机的设计思想恰好迎合了时势所需，因此取得了超过预期

的巨大成功。索尼的PS3主机则不幸成了反面典型。"PS之父"久多良木健曾经把PS3吹嘘为五星级饭店的牛排大餐，索尼强大的舆论宣传机器也确实为该主机披上了奢华高贵的外衣，但是这样的昂贵形象在如今崇尚节俭的世道下反而起到极大的负面影响，让消费者产生了严重排斥心理。事实上目前PS3的标准价格比之Wii和X360并不算过份离谱，如果Wii主机算上热门外设配件《Wii Fit》的价格，两款主机的价格几乎处在同一水平线上，然而大多数消费者却并不这么看。Wii和PS3的势力消长，必将成为消费心理学研究的经典案例，值得市场营销人士再三研究反思。

根据NPD发布的10月份游戏软硬件销售数据显示，总体市场的销售额比去年同期大幅增长了18%，其中Wii主机月销量突破了80万台，创下了史上最高10月份硬件销售记录。X360和PS3的销售也比前月有了明显提升，但是和Wii的差距却进一步扩大。11月末传统的感恩节当周是传统的商品销售旺季，根据来自零售商团体的数据显示，当周Wii的销量约为100万台、X360约38万台，而PS3大致在15～20万台之间，初步估计11月份美国TV游戏市场销售额将同比增长超过35%，其增长的主要部分都来自于任天堂旗下的Wii和NDS。在欧洲地区，近三个月来TV游戏的销售也出现了明显的增长趋势，惟独日本地区在10月份同比有所下滑。我们有充分理由相信，12月份欧美地区的TV游戏市场将继续增长，美国全年累计销售的游戏硬件台数大致在3200～3400万之间（1～9月累计销售硬件为2300万台），这个成绩几乎和巅峰时期的2003年等量齐观。

NBC电视台的专题新闻报道从一个侧面角度体现了Wii在全球最大娱乐消费市场的强势地位。一直以来Wii所开拓的新游戏消费市场和以X360/PS3为代表的高清传统游戏市场都始终保持五五开的均势，多数的第三方开发商和市场分析师都对Wii的异军突起冷眼旁观，断言不过是一时的繁荣，消费的主流终究会回归到高清游戏平台，然而预想中的情况迟迟未曾出现，突如其来的金融风暴更进一步将局势推向相反的方向。就在次贷危机如火如荼的9月末，Wii的销售突然暴增，仅该月最末一周就售出了50万台。10月份美国裁员人数达50.3万人，创下50年来最高记录，Wii在当月也同样刷新了销售记录，尽管任天堂很早就进入了月产220万台的满负荷生产体制，零售业经营者依然对其年末能否充分供货表示担忧。值得注意的是，Wii平台近期除了推出了销量和口碑都令人失望的《Wii Music》这一款第一方游戏以外，并没有什么有足够份量的超大作发售。相反X360/PS3的高清阵营却大作连发，接踵推出了《神鬼寓言Ⅱ》、《使命召唤 战火世界》、《抵抗2》和《小小大星球》等多款大型游戏。Wii的超人气显然也并非源于低廉的硬件价格，X360的Arcade版价格目前已经降至199美元，比Wii的250美元还低了足足50美元，但该主机的销量依然无法望及Wii之项背。曾经有专家的研究报告指出：在经济发生剧烈波动的非常时期，消费者在选购相似商品时出于抱团取暖的心理，往往会选择品牌号召力相对较高的，2003年经济危机PS2凭借着压倒性的影响力取得了硬件规格战争的决定性胜利，时下Wii同样成为了众望所归的主流商品。任天堂社长岩田聪在向外界发表感恩节商战胜利宣言时也做出了精辟的解释："当经济发展强劲，人们倾向于购买三件以上的自己希望购买的物品。但是当经济不好时，人们往往只买自己希望得到的第一件物品。幸运的是，很多消费者都把我们的商品放在了购物清单的顶部。"无形的上帝之手再次改变了世界，TV游戏产业的天平明显出现了倾斜，局势正朝着对任天堂越来越有利的方向发展。



■《Wii Fit》已经成为任天堂的又一个千万级大作。



▲PS3年度大作《抵抗2》的销量不算太理想。

造成了Wii一马当先的另一个原因便是两台高清主机同质化竞争所造成的僵持格局。X360和PS3都在不同地域各擅胜场，X360虽然有着先行优势，但由于硬件严重三红问题和欧洲市场初期开拓不利，一度曾让PS3占尽优势，后来随着灵活的价格战术和软件攻势，才逐渐夺回了主动权。从目前局势看，X360和PS3的高清规格之争还远未到水落石出之时，两方迁延纠缠越久，对于任天堂将越加有利。

PS3目前的窘困较之2003年时的NGC实有过之而无不及。就像当年《阳光马里奥》和《塞尔达传说 风之杖》等超大作发售时的NGC一样，索尼满怀期待的诸如《小小大星球》、《抵抗2》和《海豹突击队》等数款第一方大作陆续投入市场后并没有激起任何波澜，而广大第三方又普遍持骑墙观望态度，后续战力非常匮乏。进入年末商战时期后，PS3和Wii的月间销量差距扩大到五倍以上，即便同为高清阵营的主机，PS3在美国的销量只有X360的一半，在欧洲地区的局部优势也逐渐丧失。比之当年NGC标价99美元的亏本大甩卖，PS3目前却完全缺乏打价格战的资本。索尼在硬件三社中业绩滑坡最为严重，该集团在手机、家电和笔记本电脑等多项业务都正面临着严峻挑战，根本无暇对陷入苦战中的TV游戏业务进行全力支持。由于缺乏灵活的价格杠杆，PS3未来的处境会更加艰难，Wii和X360（尤其是后者）将会采取更积极的战术进一步挤压其生存空间。EA总裁John Riccitiello曾经宣称市场最多只能容纳两款主机并存，如果这个商业法则依然有效的话，PS3显然已经站在了悬崖的边缘。

TV游戏产业已经进入发展的拐点，任天堂凭一己之力结束了单纯凭借硬件性能竞争的时代，今后的商业运作模式将随之发生根本性改变，然而混沌不明的未来趋势依然令人为之担忧。任天堂的独霸之势日趋明朗化，但这个现象并不值得全体业界弹冠相庆，相反寡占对于业界发展弊大于利。索尼在TV游戏产业崛起之时确实令业界气象一新，革除了许多任天堂君临时代的积弊，但是鼓吹硬件至上主义的久多良木健将产业的发展

引入了歧途，日本游戏业的衰败沉沦便肇源于此。任天堂上一次称雄业界的时代，产业总体市场规模不到200亿美元，而如今的市场规模已经接近800亿美元，TV游戏产业已经膨胀到任何一家企业都难以独力掌控的程度。从种种迹象表明，失位已历十余年的任天堂似乎并没有做好全面接掌政权的准备，该社的企业规模和第三方的支配力都有待进一步提升。虽然Wii创造了一连串的商业奇迹，但由于该硬件特殊的设计思想所造成的市场死角，注定其用户层无法全方位覆盖，这对于产业未来的发展将造成不利的影响。

今日的TV游戏产业，仅仅依靠任天堂Wii这个引擎进行驱动显然功率不足，我们期待着第二个马力强劲的引擎能够协同运作，形成错位发展的良性竞争之势。就目前的局势来看，X360显然比PS3更有资格充当第二引擎的身分，微软对于TV游戏事业有着相当长远的布局，其雄厚财力确保能长期采取灵活的价格杠杆进行直接竞争，而该社在广大第三方厂商心目中的影响力也日趋提升。经过了数年不懈的挖墙角战术，微软几乎从索尼手中夺走了全部的第三方支持，其实力和毅力确实值得钦佩。

对于任天堂来说，未来最大的商业对手将不再是处于低谷中的索尼，而是咄咄逼人的微软！

保守主义的胜利

“如果事件所发生的环境发生了根本性变化，一些原本被认为是大错特错的行动往往可能成为最正确的选择，反之亦然……”

近年来，日本游戏开发厂商因保守经营理念而与欧美同行渐行渐远，无论技术力还是企业规模都拉开相当大的差距，NBGI和Square Enix等过去全球知名的技术派厂商一度连虚幻3通用开发引擎也玩不转，不得不让人感叹三十年河东、三十年河西。本世代主机大战揭幕已历三载光阴，欧美厂商的创新佳作层出不穷，而日本厂商却表现地暮气沉沉，除了Konami的《MGS4》以外，至今还拿不出多少摆得上台面的大作。

从表面上看西风似乎完全压倒了东风，连心高气傲的小岛秀夫也不得不默认日系厂商全面落伍的现实，然而陆续披露的2008年半年报却让人再次大跌眼镜。虽然从表面上气势如虹，但欧美大厂今年上半年的业绩却普遍不佳，五大厂商中EA、Activision Blizzard和THQ都出现巨额亏损。如果没有超级大作《GTAIV》的登场，Take-Two的业绩恐怕也相当惨淡。育碧虽然勉强维持了盈利，但下半年也面临着沉重经营压力。至于拥有着《古墓丽影》品牌的Eidos，因低迷业绩面临收购的传闻此起彼伏。纵观下半年的情势，拥有着超人气MMORPG巨作《魔兽世界》最新资料片《巫妖王之怒》和《使命召唤 战火世界》这两款重磅炸弹的Activision Blizzard有望达成预期的业绩目标，EA和THQ则短时期内难以恢复元气。而被外界视为江河日下的日本游戏厂商却是另外一番景象，上半财年Square Enix、NBGI、Capcom和Konami等六大第三方发行商的经营利润都获得了不同程度的提升，其中Square Enix更是比前年同期猛增了57%，该社甚至在略微下调全年营业额的前提下全面提升了盈利预期，其业绩好调状况不得不让人刮目相看。一些实力派的中小型厂商也相继交出了出色的业绩答卷，MMV、Hudson和Atlus等各社都顺利实现了增收增益。



■“《吉他英雄》系列”是AB最可靠的摇钱树之一，而且有很强的大众化推广潜力。

或许有许多人对当前如此奇妙的业绩反差感到困惑不解，事实上正是谨小慎微的保守经营思想才使得日系游戏开发商在业界势力图的更替中免于受到剧烈冲击。财大气粗的欧美厂商虽然推行跨平台发展思想，但大多将主要精力集中在高清主机阵营，竞相采用了世界最先进的游戏开发技术意在夺得时代之先机。然而Wii的异军突起让欧美大厂的市场预期完全落空，X360和PS3的普及量始终徘徊不前，过高的开发成本又造成了利润率的急速下滑，而金融危机全面爆发所造成的局部市场萎缩现象更进一步加重了经营压力。日系厂商对于视频游戏主机的规格大战一直持观望态度，技术力的滞后也造成了无法及时跟进高清游戏的研发，连Square Enix和Capcom这样的顶尖厂商都把经营重心放在技术含量和开发成本都较低的携带主机业务上，至于那些财力薄弱的中小型厂商，也不得不将精力专注于Wii、NDS和PSP。人们曾经对Square Enix将国民游戏《DQIX》投放在携带主机平台嗤之以鼻，断言此系急功近利的严重短视行为，如今回头看来，和田洋一为首的SE经营层却又是何等睿智和富于远见！金庸的武侠小说中曾有“刚不可久、柔不可守”这样的至高武学奥义，意即再刚猛强劲的招数也无法保持持续杀伤力，而细水常流式的绵绵攻击则往往难以抵御。欧美厂商近年来充分利用技术和资金上的全方位优势一直保持着凌厉的攻势，一旦局势出现意想不到的重大变故，其成长势头便会遭遇到遏制。相反采取稳健经营的日系厂商虽然暂时落伍，但在局势出现转折时却保持了相当强的抗冲击性，因而存在着后发制人的可能性。



■EA也在为Wii贴身打造“active”系列体育游戏。

美国财长保尔森近日已经正式宣告该国已经陷入了全面经济衰退，欧盟发布的远景经济预测报告也显示2009年该地区经济将出现负增长，欧美地区的TV游戏产业必将遭遇到不同程度的打击。日本虽然也无法在金融风暴中的独善其身，但在西方国家中尚属平稳安定，这对于日系游戏厂商来说不辄为莫大福音。首先日系厂商在高清平台的资源投入远不如欧美厂商，在业界大势日趋明朗化的今时，反而提供了他们重新布局市场的机遇。另外在创意胜负取代技术胜负的趋势下，日系厂商的适应性也明显高于唯技术至上的欧美同行。未来的数年里，欧美游戏厂商的成长势头必将有所放缓，这将提供了日系厂商迎头赶上的最佳机遇，近期欧美大厂纷纷计划裁员和关闭工作室，仅EA和THQ裁员就超过500人，日系厂商可以借此以低成本大量吸纳成熟技术人才以弥补自身短板。Square Enix社长和田洋一近日向Eidos提出了全面收购意向。原本时代华纳已经拥有20%的Eidos股份并拥有继续收购的优先权，但是由于欧美地区的金融动荡不断加剧，时代华纳未必肯在现时再背上一个沉重的经济包袱，因此SE的收购计划完全存在成功的可能性。SE的积极动作可能会成为日系厂商全面反击的重要标志，收购Eidos的计划表明了日系厂商不仅需要欧美的技术，同时还需要欧美地区的营销渠道。关于营销渠道的重要性过去曾有过经典的案例，Namco当年在推出《灵魂能力II》时曾借助了EA的流通渠道，结果取得了全系列最高的销售佳绩，后续作通过Namco自身的渠道进行流通，销量便大幅下滑。日系厂商目前也正在通过内部整合增强市场竞争力，Koei和Tecmo的合并同样是一个非常积极的信号。

塞翁失马、焉知非福，亦焉知非祸？

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年11月17日～2008年11月23日

1 动物之森 城市人 Wii

NEW

街へいこうよ どうぶつの森

■Nintendo■2008年11月20日发售■网络角色扮演■6800日元



游戏的进行方式和NDS版的前作差别不大，不过由于场景扩张到了繁荣的城市，更加细腻的画面和充实的收集要素都让老玩家爱不释手。购买本作的同捆版还会额外获得Wii专用的麦克风，利用它访问好友的村庄时还能进行实时的语音交流，使投入感大大增加。

本周：305 180 套　累计：305 180 套

NEW	2	超时空之钥 クロノ・トリガー	■2008年11月20日发售 ■Square Enix■角色扮演	◆本周 270868套 ◆累计 270868套	NDS

3 机动战士高达 高达对高达 PSP

NEW

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

■NBGI■2008年11月20日发售■动作■4800日元



利用PSP的无线联机功能，游戏中玩家可以和好友轻松实现"协同作战"和"对战"，而游戏的背景音乐也首次采用了动画原作中真人演唱的主题曲，只要你是高达系列的FANS定会感动不已。战斗中首次引入的支援、自爆等全新系统也是提升爽快感的一大原因。

本周：266 932 套　累计：266 932 套

4 最后的神迹 X360

NEW

ラスト レムナント

■Square Enix■2008年11月20日发售■角色扮演■7800日元



游戏战斗的最大特色就是以"集团"来区分战斗单位，而玩家也不需要像以往一样给每名角色下达具体的指令，只需要根据战况选择战术方向就能体会到爽快但不失策略性的战斗。人物动作僵硬和画面掉帧是本作让玩家诟病的主要方面，很大程度上影响了游戏的整体评价。

本周：101 543 套　累计：101 543 套

NEW	5	创造球会DS サカつくDS タッチandダイレクト	■2008年11月20日发售 ■SEGA■模拟经营	◆本周 71661套 ◆累计 71661套	NDS
↓	6	星之卡比 极端超华丽 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■2008年11月6日发售 ■Nintendo■动作	◆本周 55470套 ◆累计 418573套	NDS
↑	7	淑女风范 わがままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo■模拟经营	◆本周 25275套 ◆累计 208706套	NDS
→	8	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 24731套 ◆累计 1051788套	NDS
↑	9	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 24173套 ◆累计 1941290套	NDS
↓	10	侍道3 侍道3	■2008年11月13日发售 ■Spike■动作	◆本周 19641套 ◆累计 100688套	PS3

《动物之森 城市人》30.5万的首周销量虽然和厂商的预期存在不小的差距，但由于目前Wii已经在日本地区突破了700万台的销量，所以本作长卖的可能性很高，"任何玩家都能轻松上手"的特性也必定还能刺激新的消费者加入Wii的游戏群体。本周惟一一款上榜的X360游戏《最后的神迹》首周销量和以往上榜的同平台游戏相比仍然处在较高的水平，再次证明了微软在日本地区调整游戏销售策略的正确性。

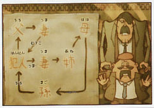
2008年11月24日～2008年11月30日

1 莱顿教授与最后的时间旅行 NDS

NEW

レイトン教授と最后の时间旅行

■Level-5■2008年11月27日发售■文字冒险■4800日元



系列的成功之处在于将各种精心设计的谜题巧妙地和主线剧情串联在了一起，既能让玩家感受游戏剧情的精妙之处，也能体会到思考解谜的单纯乐趣。新作中一共为玩家准备了168个谜题和3个迷你游戏，而如果没有一定的日语基础，在解答某些问题时有可能会遭遇瓶颈。

本周：347 360 套　累计：347 360 套

NEW	2	世界足球 胜利十一人2009 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009	■2008年11月27日发售 ■Konami■体育	◆本周 168405套 ◆累计 168405套	PS3
↓	3	动物之森 城市人 街へいこうよ どうぶつの森	■2008年11月20日发售 ■Nintendo■网络角色扮演	◆本周 108547套 ◆累计 413727套	Wii
↓	4	超时空之钥 クロノ・トリガー	■2008年11月20日发售 ■Square Enix■角色扮演	◆本周 80157套 ◆累计 351025套	NDS

5 游戏王 卡片力量3 PSP

NEW

游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3

■Konami■2008年11月27日发售■桌面棋牌■4800日元



由于游戏中引入了和官方比赛相同的规则，所以通过无线联机功能，玩家可以轻松体验到真人实战的临场感，进而不断提高自己的水平。另外官方每周都会推出新的下载内容供玩家收集卡片以及参加新的比赛，而总计3500张以上的卡片数量也是本作吸引FANS的主要原因。

本周：64 179 套　累计：64 179 套

↓	6	机动战士高达 高达对高达 机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	■2008年11月20日发售 ■NBGI■动作	◆本周 56557套 ◆累计 323489套	PSP
↓	7	星之卡比 极端超华丽 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■2008年11月6日发售 ■Nintendo■动作	◆本周 56176套 ◆累计 474749套	NDS

8 喧哗番长3 全国制霸 PSP

NEW

喧哗番长3～全国制霸～

■Spike■2008年11月27日发售■动作■4800日元



本作保留了系列作品中的诸多经典设定，通过装备不同的特技施展华丽的连击，即便是不擅长动作游戏的玩家也能玩得相当投入。游戏的主要目的是要求玩家挑战日本47个县市的不良少年首领来获得"全国霸主"的地位，当然其中也不乏充实的收集和换装要素。

本周：53 966 套　累计：53 966 套

NEW	9	无双大蛇 魔王再临 无双OROCHI 魔王再临	■2008年11月27日发售 ■Koei■动作	◆本周 45809套 ◆累计 45809套	PSP
NEW	10	寒蝉鸣泣之时 破晓时分 ひぐらしデイブレイク Portable	■2008年11月27日发售 ■Alchemist■文字冒险	◆本周 32639套 ◆累计 32639套	PSP

《莱顿教授与最后的时间旅行》不但首周销量继续攀升（1代13.7万、2代29.4万），堀北真希、小栗旬等人气偶像的加盟也拓展了系列作品的FANS群，使其成为了Level-5最具代表性的品牌。获得亚军的《WE2009》由于有PS3主机同捆版同期推出，所以在销量上略微领先于X360版，但两个版本的总销量和前作相比还是出现了明显回落，这与固定支持群体大部分还没有购入次世代主机也有直接联系。

数字飚榜

游戏王的卡片传奇



■漫画的原作者高桥和希。

虽然在日本根据动漫改编游戏并不算什么新鲜的事情，但是其中能够获得玩家支持，并一直红火到现在的并不多见。除了目前被誉为"游戏神话"的"《龙珠》系列"外，在完全不同的游戏领域，"游戏王"这个名号仍然是众多卡片游戏玩家心目中的"神作"，而要探究到两个系列游戏作品的原型，其实都是曾经带给我们无数感动的"少年漫画"。

《游戏王》日文原著名称为《游☆戏☆王》，是由日本漫画家高桥和希于1996～2004年在《周刊少年JUMP》上连载的长篇漫画。讲述了一名热爱游戏的少年武藤游戏，从祖父处意外得到了"千年谜题"并以此为契机唤醒了自己的另一人格后，为了对抗不断在世界中蔓延的邪恶势力，开始参加"黑暗游戏"的奇幻经历。最初的连载一共分为343话，再加上"友情"、"死亡"、"爱情"和"自立"的主题在当时大受青少年的欢迎，所以很快就被制作为动画开始在日本全国播放，并最终被精明的游戏厂商Konami发掘，开始以此为题材开发"卡片游戏"。而且比较让人意外的是，游戏作品一经面世，很快便因为玩家间口耳相传的力量形成了锐不可当的销售势头，甚至连之后在欧美地区发行的版本也轻松征服了口味独特的欧美玩家，让全世界的游戏玩家都为手中的对战卡片而疯狂。

系列作品一览

游戏名称	发售日	机种
游戏王 怪物胶囊	1998.7.23	PS
游戏王	1998.12.16	GB
游戏王Ⅱ 暗界决斗记	1999.7.8	GBC
游戏王 被封印的记忆	1999.12.9	PS
游戏王 怪物胶囊GB	2000.4.13	GBC
游戏王Ⅲ 三圣战神降临	2000.7.13	GBC
游戏王4 最强决斗者战记 游戏版	2000.12.7	GBC
游戏王4 最强决斗者战记 城之内版	2000.12.7	GBC
游戏王4 最强决斗者战记 海马版	2000.12.7	GBC
游戏王 骰子迷宫	2001.3.21	GBA
游戏王5	2001.7.5	GBA
游戏王Ⅱ 被继承的记忆	2001.9.6	PS2
游戏王6	2001.12.20	GBA
游戏王7 决斗都市传说	2002.7.4	GBA
游戏王 虚幻的封闭王国	2002.12.5	NGC
游戏王8 破灭的大邪神	2003.3.20	GBA
游戏王 国际版	2003.4.17	GBA
游戏王 新手包	2004.2.5	GBA
游戏王 专家版	2004.2.5	GBA
游戏王 双六游戏	2004.3.18	GBA
游戏王 怪物胶囊斗技场	2004.7.29	PS2
游戏王 国际版2	2004.12.30	GBA
游戏王 梦魇诗人	2005.7.21	NDS
游戏王 对战开始	2005.10.13	GBA
游戏王 世界锦标赛2006	2006.2.23	GBA
游戏王 卡片力量	2006.9.14	PSP
游戏王 精灵召唤师	2006.11.30	NDS
游戏王 世界锦标赛2007	2007.3.15	NDS
游戏王 卡片图鉴	2007.8.9	NDS
游戏王 卡片力量2	2007.9.27	PSP
游戏王 世界锦标赛2008	2007.11.29	NDS
游戏王 卡片力量 进化	2007.12.6	PS2

2008 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	11月17日～11月23日	11月24日～11月30日
1	PSP	3 290 827台	61 226台	55 090台
2	NDSL	2 542 332台	18 580台	26 851台
3	Wii	2 485 848台	35 298台	49 848台
4	PS3	832 498台	17 436台	34 978台
5	NDSi	538 177台	88 843台	87 185台
6	PS2	405 145台	5 281台	5 628台
7	X360	270 762台	15 474台	11 423台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

新闻资讯 排行榜

2008年11月16日～2008年11月22日

名次	游戏	资料	销量	机种
1	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 388081套 ◆累计 1307728套	X360
2	求生之路 Left 4 Dead	■EA■2008年11月17日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 190275套 ◆累计 190275套	X360
3	战争机器2 Gears Of War 2	■Microsoft■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：3	◆本周 205343套 ◆累计 2054804套	X360
4	动物之森 城市人 Animal Crossing: City Folk	■Nintendo■2008年11月16日发售 ■网络角色扮演■上周排位：–	◆本周 190275套 ◆累计 190275套	Wii
5	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：4	◆本本周 172903套 ◆累计 3590898套	Wii
6	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 145828套 ◆累计 538258套	PS3



7 致命格斗对DC漫画英雄 X360

Mortal Kombat vs DC Universe

■Midway■2008年11月16日发售■格斗■上周排位：–

游戏很巧妙地将最受欧美玩家欢迎的格斗游戏和漫画题材结合在了一起，凭借还原极高的漫画原著场景和人物造型获得了众多玩家的一致好评。当然游戏的难度和平衡性还是存在不小的问题，这都是由于游戏设定中照顾新手玩家的项目过多而造成的。

本周：119 527套 累计：119 527套

名次	游戏	资料	销量	机种
8	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：7	◆本周 93270套 ◆累计 3961175套	Wii
9	极品飞车 秘密行动 Need for Speed: Undercover	■EA■2008年11月17日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 89660套 ◆累计 89660套	X360
10	乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：10	◆本周 83475套 ◆累计 584356套	X360

2008年11月23日～2008年11月29日

名次	游戏	资料	销量	机种
1	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：5	◆本周 386840套 ◆累计 3977738套	Wii
2	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 320217套 ◆累计 1627945套	X360
3	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	■Nintendo■2006年5月15日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 239773套 ◆累计 5381231套	NDS
4	战争机器2 Gears Of War 2	■Microsoft■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：3	◆本周 213237套 ◆累计 2268041套	X360
5	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：8	◆本周 188500套 ◆累计 4149675套	Wii
6	成人的大脑DS训练 Brain Training	■Nintendo■2006年4月16日发售 ■实用软件■上周排位：–	◆本周 172962套 ◆累计 3441930套	NDS



7 求生之路 X360

Left 4 Dead

■EA■2008年11月17日发售■主视角射击■上周排位：2

游戏的快节奏和如潮水般涌出的丧尸很容易调动玩家的情绪，但如果你还想用以往单打独斗的方式来完成游戏的话，不但游戏的难度会直线上线，和好友合作杀敌的爽快感也会荡然无存。关卡和武器种类过少是游戏最大的毛病，至于剧情嘛，大家还是当它不存在好了。

本周：145 189套 累计：355 911套

名次	游戏	资料	销量	机种
8	乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：10	◆本周 144525套 ◆累计 728881套	X360
9	功夫熊猫 Kung Fu Panda	■Activision■2008年6月3日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 140385套 ◆累计 543494套	X360
10	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：6	◆本周 133357套 ◆累计 671615套	PS3

《FF X III》和《FFVersus X III》在"最吊人胃口的游戏"排行榜中取得前三位可以说是手到擒来，游戏公布了这么久，直到不久之前SE才犹抱琵琶地公开了几位主角的姓名，解决了我们的一个疑问。但是，在解除疑问的同时，也有更多的疑问来到了我们面前，不断地猜测、不断发现新的问题但却很难得到解答，相信这就是接下来《FF》的FANS将要遭遇的一切，但是，除了默默接受之外我们还有什么其他的办法呢？

在谜题解开的同时，

最终幻想 X III	Square Enix	角色扮演
多机种	FINAL FANTASY X III	日版
	预定 2009 年 1 人	售价未定
	对应机种为 PS3、X360	

文 玛娜 美编 NINA

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

▼长发女性指挥着一群圣府军，他们护送的东西究竟是什么令人在意。



解谜篇

金发男子的真实姓名曝光！

一直以来都出现在闪电身边的神秘金发男子的真实姓名终于公开了！对于眼巴巴等了这么久的玩家来说，这可算是个不小的进展。这名金发男子的名字叫做斯诺，也就是冰雪的意思，联想起近期的《FF》中，凡是被赋予与自然界现象及气候有关名字的人都是重要角色，看来这次这名叫做斯诺的男子第一男主角的身分基本已经确定下来了。在本作中，他似乎被法尔希赋予了独特的使命，而他认为那个使命就是"保护世界"。

新谜团篇

新人物出现 指挥圣府军的是什么样的人物？

在TGS公开的影像中出现了一名新的角色——一名长发女性。她似乎是圣府军中拥有一定地位的人，正指挥着圣府军押送穿着囚服的橙发少女，虽然无法看到她的正面，不过从背影以及动作来看，应该是一个成熟冷艳型的角色。

这名长发女性除了押送橙发少女之外，还在指挥着圣府军护送一个看起来像是棺材一样的长箱前往某地，那个箱子里究竟有什么？橙发少女接下来会遇到什么？长发女性在游戏中又扮演了什么样的角色？她会是我们的另一个同伴吗？各种新的疑问随着情报的公布也同时涌现出来。



Snow Villiers



■从斯诺的举动来看确实是一个热血男儿，相对来说，闪电的气质就被映衬得分外冷峻了。



■作为路希的力量证明。

茧与路希的关系是？



◀机械与生物相结合而生成强大的兵器，这就是圣府最强大的王牌之一。

在之前的前线中我们已经为大家介绍了路希与茧究竟是什么，而这次公布的新情报中则透露出了一些与之前我们的假设不相符的事实。

与之前我们所猜想的事实一致的是：在得到使命的同时，路希也相应地得到了一些非凡的能力，斯诺左臂上的黑色纹章烙印可能就是这非凡能力的证明。然而，当斯诺露出了自己的烙印的时候，却说出了"用这股力量来保护茧吧"的台词，完全推翻了之前我们所猜测的"保护处于原始状态的脉冲"这个设想，法尔希想要保护的是原来茧而不是脉冲，但是，它是想从谁的手里保护茧呢？

茧在本作中是一个相当繁荣的文明社会，经由圣府军统治，由于科学技术非常发达，统治机构圣府中有很多机械与有机物相结合的兵器，过去介绍过的会变形成机车的希瓦也被包含在内，总而言之，这是一个生物与机械结合如同家常便饭的社会，与处于原始社会的脉冲有着截然不同的特点，但是，从斯诺的话中看这个繁荣的世界可能已经发生或是正在发生着什么……这个巨大的谜团应该就是和故事中心紧密相连的关键了吧！



▶繁荣的社会与过度发展的科技可能会是将茧带向灭亡的原因吗？

斯诺·维里尔

被法尔希选上的路希之一，健壮的身躯与强大的力量是他的优势，而他也正如外表看上去的一样，总是对一切事情保持着积极的态度，以乐观的想法来思考问题，是个相当热血的男人，并且也有善于照顾人的一面。不过，他在做事的时候似乎经常忘记考虑后果，换而言之就是有些冒失，时常让闪电有些不爽。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

新的疑问也随之而生！







最终幻想 Versus XIII	Square Enix	角色扮演
PS3 FINAL FANTASY Versus X III		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		

解谜篇

夜与星 男女主角的姓名终于公开！

在最新公开的影像中，一直以来困扰着我们的主角与女主角的姓名问题终于得到了解释，通过他们的交谈，我们终于知道了男主角叫做诺克提斯(昵称是诺克特)，而神秘女主角的名字叫做史黛拉，她是戴涅布莱王国(デネブラエ)贵族芙雷家(フルーレ)的大小姐，有着非凡的气质与优雅的举止。

当然了，花费了这么久才公布的姓名中自然也蕴藏着一定的秘密，在之前的报导中我们为大家解释了拉丁文中诺克特是“夜”，而史黛拉是“星”的意思，将这次公布的全名连起来，诺克提斯·路希斯·凯拉姆的意思是“夜”、“光”、“空”，而史黛拉·诺克斯·芙蕾则是“星”、“暗”、“剑”，看来两个人对立而又相互关联的未来已经在姓名中就有所预示，此外，史黛拉所在的国家戴涅布莱也有“暗”的意思，这莫非象征着他们最后走到兵刃相见的地步，也与自己的国家立场有着不可分割的关系吗？

▼两个人的初次相遇给彼此都留下了很深的印象。



冷酷还是装帅？ 诺克特出人意料的真实性格

在很久之前访问野村哲也的时候，他对我们卖了一个小小的关子，声称本作的男主角诺克特有着和之前任何角色都不同的性格，而现在，通过这段影像和野村最新的访谈，我们终于彻底明白了——其实诺克特是个非常内向害羞的人。

在与史黛拉交谈的过程中可以很明显地看出两个人之间的性格差别。史黛拉与诺克特交谈的时候用词虽然相当严谨，但是不会让人产生小心翼翼的感觉，相较之下，诺克特则是不停地转过身去，不敢正面注视史黛拉，虽然为了掩饰害羞而故作镇静，但是仔细观察，会发现眼神与举止其实都很拘谨不安。当然，随着和史黛拉的熟悉，诺克特也渐渐放松并自在起来，不过这内向的性格应该仍会让许多玩家产生认同与亲切的感觉吧。



▲诺克特虽说是个充满自信的人，不过个性却相当内向害羞。



▲虽然一开始会让人觉得有点难以亲近，不过其实都是误会。

新谜团篇 “光”究竟是什么？

当诺克特和史黛拉相遇之后，接下来的对话却向着让人意外的方向发展，史黛拉似乎拥有能够看到“光”的能力，当她知道诺克特和自己一样能看到“光”后，便开始说起自己祖国关于女神艾特罗(エトロ)的传说，内容是女神艾特罗在开启死国大门的时候发现了能看到“光”的人，之后能够看到“光”的人便被赋予了力量。

不过，诺克特似乎觉得“能够看到光”这件事很难以出口而不愿承认，当史黛拉离开之后，楼上就只剩下了诺克特一个人，此时，诺克特的头顶上突然传来了一个声音，由于诺克特所对话的角度是不可能有人存在的空中，相信这应该是只有他一个人才能听到的声音，至于是否因为与史黛拉的相遇而促进了声音的出现就不得而知了。

▼诺克特似乎有过因为能看到“光”而被人疏远的过去，所以才不愿意提起。





前作UCG评分回顾　游戏名　最终幻想XII　机种　PS2　评分　30

越是喜欢的RPG，就越是不想看到结局。
就算是等级已经升到99、道具全部收集完毕、村民只会重复同样的台词，
也会有人因为觉得通关可惜，而把进度永远搁置在最终迷宫前吧。
这就是不想结束的RPG，
这也是不会终结的RPG。
白骑士物语是带有单机和在线两大要素的王道革新RPG。
日式RPG的FANS，面对无限展开的冒险之旅，大家已经准备好了吗？
——《白骑士物语 古之鼓动》广告语

白騎士物語
古の鼓動

文 纱迦 美编 木仙

白骑士物语 古之鼓动		SCEJ/Level-5	角色扮演
PS3	白骑士物语 古の鼓动		日版
	预定2008年12月25日	1～4人	6980日元
	对应周边未定		

目前次世代游戏机上的日式角色扮演游戏已经可以用稀缺来形容了，至于优秀作品更是用一只手就能数得过来，而作为PS2继承者的PS3更是连一款优秀的原创作品都没有。不过这个局面将在2008年的圣诞节被打破，这一天Level-5开发了三年的大作《白骑士物语 古之鼓动》将在日本上市。之前X360上的诸多大作因为装机量问题没有取得好的成绩，现在重任落到了《白骑士物语 古之鼓动》上，如果它能够成功的话对于厂商来说是一大鼓舞，其意义可以说是已经超越了一款PS3游戏的范畴。作为游戏发售前的最终报道，本期会为大家介绍游戏的特色所在，帮助大家认识这款游戏。

自定义COMBO

本作的战斗方式既不同于传统的指令选择式，也不同于《传说》那样的全手动制，而是采用了自定义COMBO（コンボ）系统。COMBO就是格斗游戏里所说的连续技，不过在本作中指的是指令簇（也就是一连串指令）。玩家在游戏中可以获得很多攻击技巧，这些攻击技巧并不会在战斗中一字排开让你选择，而是要在战前设定好COMBO，在战斗中玩家要选择的是COMBO，而不是单独的指令。

COMBO是由玩家来自定义的，如果嫌麻烦的话直接改为普通攻击N次就行，不过如果选择恰当的话，可以形成真正的连续技。最简单的例子就是浮空技→空中连击，而游戏中收录了大量攻击技巧，除了物理攻击还有魔法攻击，玩家可以根据自己的习惯尽情设置，称得上是有无限的可能性。而游戏中可以预设多条COMBO，在战斗中可以自由切换，而



COMBO中的指令同样需要玩家手动输入，不过只要简单地在特定时机按下一个键就行了。

武器属性和魔法属性



本作登场的武器有3种属性，魔法有4种属性，针对敌人的弱点采用合适的属性攻击是关键所在。巨大的敌人身上会有多个部位，每个部位都有不同弱点属性，必须对症下药。

3种武器属性分别是斩击、打击、刺突，武器的种类决定了其属性。长剑、双手剑为斩击，细剑、枪、弓为刺突，单手斧、双手斧、杖为打击。武器属性加部位破坏，玩过《怪物猎人》的玩家一定能够想到在游戏中会发生什么事情了。

需要注意的是技能也有属性设定，如双手斧本为打击，其技能颚砕き是刺突。当武器属性和技能一致时，威力会加倍。如果武器属性和技能不一样，如双手斧加颚砕き，此时以技能属性为先。

魔法则是分为两大类：精灵魔法和神圣魔法。精灵魔法就是攻击魔法，分为炎、水、土、风4种属性。而神圣魔法则是传统的辅助魔法，包括回复体力、异常状态以及提升能力等等多种，不分属性。

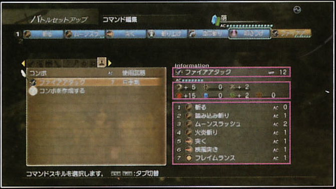


©Sony Computer Entertainment Inc.

技巧性质

为了方便玩家了解各种技巧的作用，游戏中引入了丰富的图标进行说明。除了武器图标、武器属性图标以及魔法属性图标外，还有16种技巧性质图标，玩家认熟之后只要一看就能明白这一招的作用，从而无须经过实战、直接便能编入COMBO里。

一条COMBO里最多能编入7条指令，最简单的连续技就是突进→单发技→挑空→空中技→击落→冲击波→攻击魔法。当COMBO里某种属性之和超过一定值时，就会发动终结技，终结技的威力会比普通的COMBO高出不少。



仅会攻击一次的单发技	出招时会向前突进	能够将敌人挑空	在空中才能发动
将空中的敌人击落至地面	敌人被打落地时会在周围产生冲击波	仅对敌人有效的特殊技	仅对同伴有效的特殊技
攻击魔法	回复魔法	辅助魔法	防御型技巧
使用道具	调整目标	防御	变身，或解除变身

值得纪念的网络部分



本作的网络部分最大支持4人同乐，玩家交流的广场最多容纳16人。网络部分的任务与单机不同，而取得的装备及素材能保留至单机，此外网络部分的聊天、短讯等功能也是应有尽有。如此看来游戏的要素真是多得惊人，不谋杀玩家上百小时誓不罢休。

尽管现在有网络部分的作品已经很多了，但对于角色扮演游戏（尤其是日式角色扮演游戏）来说还是比较少见的，大部分都只是对应下载功能而已。因此本作的网络部分称得上意义非凡。

面对如此盛举，有条件的玩家绝对不要错过。只是网络部分对于网速的要求如何，只能在拿到游戏后才能知晓了。不过对于角色扮演这种游戏来说，就算有延迟应该也不会有太大影响。



让你更加投入的分身



本作的网络部分支持玩家自定义一个虚拟分身（AVATAR）进行游戏，我们可以从头到脚设定分身的一切，此前Level-5官方曾经展示过创造小仓优子的过程。

在网络部分用分身进行游戏，这个不算稀奇，稀奇的是分身也会出现在单机游戏中。在单机游戏中分身将成为主人公雷纳德的同伴，而且同样会有对应的剧情。你的分身一开始只是一个追随雷纳德的普通人，在战斗中会不断成长，以自己的双眼来体验整个故事。官方说分身的戏份非常多，称得上是游戏的另一个主人公。这个少见的设定必定会令玩家的投入感大增，值得期待！

而分身在网络部分获得的装备及素材，是可以拿到单机来使用的。尽管只有一个人，但对于过关无疑已经相当有用了。目前官方已确认，游戏中存在着仅能在网络部分取得的道具。



德雷基亚斯

声优：大冢芳忠

这名将军便是白骑士的宿敌——黑骑士的契约者，与主人公雷纳德处于敌对地位。就是他从天而降杀死了巴朗多尔国王，从而引发了整个故事。德雷基亚斯文武全才，不过总是全身裹得严严实实，没人知道他的真面目。



Fate/Unlimited Codes

フェイト/アンリミテッドコード

文 九兵卫　美编 木仙

Fate/无限代码	Capcom	格斗
PS2　Fate/unlimited codes		日版
2008年12月18日发售	1～2人	6800日元
无对应周边		

游戏的街机版已经上市有大半年的时间了，不过国内仍然有很多玩家由于种种原因未玩到过本作。这次的PS2移植版在保留了街机版全部要素的同时，还厚道地加入了很多原创的新要素，对于广大接触过原作的FANS而言，本作绝对算得上是年底最值得一玩的格斗游戏了。

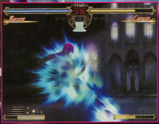
新加入角色 New Character



逆光的使者







▲◀巴捷特的专长是近身战斗，出招快的特点可以给很多依赖道具的对手带来不小麻烦。

巴捷特·弗拉加·马克雷密斯

Bazetto · Flaga · Makuremitts　声优：天生目仁美

受魔术协会派遣而参与冬木市圣杯战争的巴捷特是一名擅长使用Rune魔术的Master，在徒手格斗方面也有不俗的战斗力。原本只是监督者的她受到言峰绮礼的推荐加入到第五次圣杯战争。在《Fate/hollow ataraxia》的故事中，巴捷特召唤出Lancer作为自己的Servant，不料中途被言峰出卖，言峰斩下巴捷特的左手并夺去了她的令咒。除了言峰绮礼，巴捷特和冬木教会的后任代理卡莲也是死对头。

天杯的侍女





▲▼莉洁莉特的武器攻击范围比较远，而且可以很轻易地将对手浮空。



莉洁莉特

声优：宫川美保　Leysritt

莉洁莉特是爱因兹贝伦家族通过炼金术制造出来的人造女仆，负责照顾依莉亚的生活。由于莉洁莉特也是爱因兹贝伦家族的模拟Servant，所以战斗能力相当优秀，拥有动物般的直觉。不过相对的，她的感官能力比普通人类低很多，而且一旦依莉亚停止生命活动的话，莉洁莉特的生命活动也会跟着停止。顺便一提的是，和穿上衣服的莉洁莉特有着一样外貌的塞拉（Sella）同样也是人造人，只是因为多了女仆长的身分，所以平时也要做一些教育和魔术指导的事物。

名词解释



圣杯

圣杯据说是可以实现一切愿望的神器，它可以让各个时代的英灵在现世重新得以现身。在每一次的圣杯战争中，最终能够获得它的英灵只有一个。

魔术师

研究并使用魔术的人被称为魔术师。成为魔术师需要拥有魔术回路，而一般只有魔术世家才会拥有最纯正的回路血统，例如日本的远坂家族、英国的爱因兹贝伦家族以及芬兰的爱迪尔菲尔特家族等。

Master与Servant

参加圣杯战争的7名由圣杯选出的魔术师被称为Master，与他们缔结契约的7名英灵则被称为Servant。Servant被分为剑士、枪兵、弓兵、骑士、魔术师、暗杀者、狂战士七个不同的职阶，而Master则通过持有的三枚令咒对他们享有绝对的命令权。

©TYPE-MOON 2004-2008 ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

PS2版原创模式 Mode

任务模式

PS2 版丰富的任务模式相信将是最吸引 FANS 的部分了，在该模式下有着各种各样的任务等着玩家去解决，某些特定的条件难度会很高，但也是非常值得人去挑战的。另外不单单是正统的任务，游戏中还收录了一些类似迷你游戏的特殊任务，其中部分演出会相当搞笑有趣。

▶Berserker的大头居然变成一个飞行器，不知道控制他的是不是依莉亚。



收集模式

在新增的收集模式中我们可以看到人物资料、壁纸、动画以及其他一些特典。不过想要解开这些特典就必须满足特定条件，例如要完成指定的任务等等。

▶收集模式中大量的精美设定原画对原作的FANS吸引力非常大。





原创造型



纯白塞巴

Saber・Lily 声优：川澄绫子

纯白色的塞巴・莉莉是这次 PS2 版全新加入的形态。尽管在能力方面她和前世身为亚瑟王的普通塞巴完全一样，但纯白塞巴却是一名宛如圣洁公主般的存在。虽然官方目前仍未公布她的具体情报，但也不排除今后纯白塞巴也会在《Fate》系列”的其他作品中出现的可能。值得一提的是，本作的限定版中还会包含一个精美的纯白塞巴的 figma 模型，有爱的玩家千万不要错过。

暗黑的暴君



黑化塞巴

Saber・Artoria 声优：川澄绫子

原作《Fate/stay night》的 Heaven Feel 故事中，塞巴在柳洞寺受到真 Assassin 的奇袭而被黑影所吞噬，在第三次圣杯战争中被称为“绝对之恶”的英灵影响下，她最终被黑化。虽然忠诚心没有变，但是从黑圣杯中诞生的塞巴奉间桐樱为主人，所以之前的 Master 卫宫士郎也就成为了她的敌人。战斗能力方面，由于有黑圣杯的魔力供应，黑化塞巴的攻击力要高于普通状态，恢复能力也大幅增强。



▶黑化塞巴的攻击力不俗，但速度上相比普通塞巴会略逊一筹。

系统 System

Slash Rave

本作的连击系统被称为 Slash Rave (SR)，游戏中有弱、中强 3 种攻击，玩家只要把握对方出现硬直的时机掌握好出招节奏就能够轻松地完成一系列的连续技。不仅是普通技和必杀技之间可以连携，通常攻击也同样能够组成连续技，不过我们还需要注意各个招式的修正值，这样才能让连击达到最大的伤害输出。

Reflect Guard

Reflect Guard (RF) 系统就是目前很多格斗游戏中都有的弹返防御。具体操作为：在防御下对方攻击的瞬间按 × 键将敌人弹返，对方会因此出现较大的硬直，此时画面上会出现白光，如果把握好时机，我们便可以在弹返对方攻击之后直接发动连击。





▶RF系统可以实现一发逆转，不过对玩家操作的要求也很高。FANS吸引力非常大。

魔力槽



魔力是游戏中发动“超必杀技”的必要条件，对战时的攻击、防御、冲刺都可以不同程度地增加魔力槽。蓄满一格魔力槽就能使用超杀，其数量最大为 3 格，具体会因各个角色的性能而异。

▲每个角色的超杀都有很多种，基本上都能给予对方1/4体力槽的伤害。

圣杯槽

圣杯槽是游戏的特色系统。战斗中对战双方减少的 HP 都会被画面中央的圣杯所吸收，最后将圣杯中能量蓄满的一方就可以拥有使用圣杯必杀的权利，此时该角色的 HP 槽会闪闪发光。一定时间没有被使用，圣杯槽就会返回到 99% 的状态。

魔力开放

当魔力槽蓄满后，我们还可以同时按下弱、中、强 3 个攻击按键让角色进入魔力开放状态。该状态下普通必杀技和超杀可以直接进行连携，而且出招硬直变短，角色的体力槽也会缓缓回复。



▶比较安定的角色在魔力开放状态下的攻击会比使用超杀更为划算。

圣杯开放

在获得圣杯使用权并且魔力槽蓄满 3 格之后，我们同样可以进入与魔力开放类似的圣杯开放状态，这是游戏中的最强状态。该状态下可以自由使用圣杯必杀，角色的能力大幅提升，对于所有对手而言都是非常令人畏惧的状态。



▶发动圣杯必杀时画面会出现特写，看过动画的玩家应该都很熟悉这些镜头吧。

无责任猜想 虽然故事模式并不是 PS2 版原创的，但是伴随着新角色的加入，FANS 也仍然会在游戏中看到很多全新的剧情。原作错综复杂的人物关系到底在本作中会被如何演绎，这也给游戏增添了不小的亮点。

文 玛娜
美编 心の永恒



《异说 最终幻想》可能是杂志上报道次数最多的游戏之一，究其原因，一方面固然是因为SE有计划性地每隔一段时间才公布两个参战的新角色，另一方面当然也是因为这款史无前例的超级大乱斗集结了许多玩家的梦想。而现在，离游戏发售的12月18日仅有几天了，就让我们对这款游戏的全景作一次最后的发售前总结，然后，一起迎来光明与黑暗的梦想之战吧！

异说 最终幻想		Square Enix	动作
PSP	ディシディア ファイナルファンタジー		日版
	预定2008年12月18日	1人	5800日元
	对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上



加兰德
动作慢、攻击力强，武器可以随意变形的力量型角色



皇帝
持有雷属性纹章且善于使用各种陷阱，高战略性角色。



黑暗之云
根据按键的变化技能种类也会产生变化，善加使用便会很强！



高贝兹
近距离攻击和远距离攻击都擅长的角色，利用瞬间移动将对手打得措手不及！



艾克斯德斯
防御后以强大的技能进行反击的后发制人型角色。



光之战士
剑与盾的组合使其攻守兼备，能力相当平衡的一名角色。



弗利欧尼尔
空中与地面战斗都是他的强项，除此之外对于武器也很精通。



洋葱骑士
自由变身为忍者和贤者的EX模式使其拥有三种不同的作战方法。



塞西尔
黑暗骑士擅长于地面作战，而圣骑士则擅长空中作战。



巴兹
既能使用武器也能使用魔法的全能型战士。





杰夫卡
使用攻击力极高的魔法进行战斗。



萨菲罗斯
以太刀为武器的连续技有着非常强大的力量，速度也非常快。



阿尔迪米西娅
善于远距离的魔法攻击，连续发动的魔法攻击是她的绝技。



库加
行动迅速的魔力型角色，可以使用强大的魔法技能。



捷克特
强大的近距离攻击型战士，变身后战斗力还会进一步上升！



蒂娜
无论近距离还是远距离都可以使用魔法进行战斗，并根据距离的变化而作出改变。



克劳德
单发技威力非常高的战士型角色。



斯考尔
近距离作战的类型，和原作一样可以在适当的时候按键增加攻击威力。



杰丹
身手敏捷，擅长使用灵巧的双剑进行攻击。



泰达
无论攻击力还是速度都在平均水准之上，是相当容易使用的角色。

©2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

游戏的全貌终于得以展现!

虽然之前关于本作有过许多次的介绍，不过到目前为止官方给出的情报都只是关于战斗方面的，而这次，游戏神秘的面纱终于揭开，下面就让我们根据实际游戏的菜单抢先一睹本作的全貌吧!

新公布的游戏菜单，最上面的三个模式分别是“故事模式”、“战斗模式”、“通信模式”，值得注意的是在“通信模式”的下方还有一个空位，或许在通关之后会有新的要素追加，而另一侧则是十名战士的剪影，似乎本作在开始时只能选择光之战士进行故事模式，此后才能慢慢开始使用黑暗势力一方的人物。

故事模式（ストーリーモード）：游戏的主要模式，可以在战斗的同时观看游戏剧情。

战斗模式（クイックバトル）：以战斗为主的模式，在这里战斗时成长的各项参数也可以在故事模式中继承。

通信模式（通信モード）：和朋友通信对战的模式。

PP 目录（PP カタログ）：PP 是在故事模式中得到的奖励点数，可以在这里使用 PP 点数换取各种奖励物品，此外，一些“混沌”方面的登场人物也能用 PP 点数购买。

影音馆（ミュージアム）：能够自由观看游戏中已经出现过的 CG，另外，用 PP 点数购买的音乐也可以在这里欣赏。

玩家资料设定（プレイヤーデータ设定）：对玩家的资料做出一些更改。

游戏设定（オプション）：本作的游戏设定除了可以对画面、操作进行调整，还有一些相当重要的元素值得留意，下面就让我们来看看游戏设定菜单中的具体内容。



进入“游戏设定”会出现很多选项，上面的几项依次是对技能（アビリティ）、道具（アイテム）、饰品（アクセサリ）、召唤兽和 EX 模式的设定，下面的几项才是我们值得注意的要素。

战斗解锁（バトルライズ）：在战斗中满足了一定条件的时候，这里相应的要素就会随之开启，另外，如果不知道怎样才能开启要素的时候也可以在这里查看条件。

称号（ミッション）：获得各种称号的要求都可以在这里查看，得到了称号之后就会出现新的挑战内容，不过目前还不知道称号对角色有没有什么特别影响。

商店（ショップ）：可以在这里使用战斗中得到的金钱购买物品。



故事模式详解

玩家在这个故事模式里可以使用 DP 点（命运点数）在关卡里移动，然后打倒最终 BOSS，当打通每一关的时候玩家除了可以获得一定的道具外，还可以提升角色的等级。

命运点数 在这里将显示玩家移动所需要的命运点数，当玩家打通游戏的时候，系统将会根据玩家之前消耗的命运点数来给予一定的奖励，在实际游戏的时候，玩家很可能需要在宝箱或者是快速通关之间做一个选择。

DP点奖励 每打过一关游戏都会给予道具奖励，根据玩家完成关卡的情况，每次能拿到的道具都不一样。



BOSS 等待着玩家的BOSS，一旦与这个黑色格子相邻的时候就会发生战斗，胜利后就可以把这一关打穿了，玩家在移动到这个格子之前记得要做好心理准备。

玩家角色 游戏里玩家所控制的角色将会在这个犹如棋盘的舞台里移动，要注意的是有些格子如果没满足特定条件的话是无法进入的。

游戏流程

在故事模式里，玩家在舞台里的每一次行动都会消耗 DP 点，而游戏的前进路线将会由玩家自身来决定。下面来简单介绍一下游戏的流程。

游戏开始

在游戏开始的时候玩家可以看到分布在地图四周的敌人和宝箱，玩家可以控制角色自由前进，在移动到杂兵战前的格子时玩家会进入战斗，待战斗结束后又会返回到地图，所幸的是杂兵并不会移动，因此你想对游戏版面进行一次大清扫或者是直接挑战 BOSS 都是你的自由。



挑战BOSS



无论玩家要做什么，游戏的最终目的都是要打败该关卡的 BOSS 才算是完全胜利，在打败 BOSS 后游戏会根据玩家所消耗的 DP 点来给予报酬，因此玩家在行动之前可要好好想清楚哦。



通关结算

在打倒 BOSS 后游戏会根据玩家身上所残余的 HP 和 DP 量来给予奖励，玩家尽量向完美的目标靠拢吧。



CHECK

在每次跟敌人相邻时，屏幕的左上方都会显示相关的战斗情报，包括DP的奖励条件和对方的情报，玩家如果能够完成相应条件来获得更多DP点的话，那就代表着玩家拥有更多的行动回合。当然，玩家如果喜欢的话还可以大肆挥霍DP点，直到DP显示为负数，不过就别期待游戏会奖励好的道具了。

获取更多的行动点



▲战斗情报一目了然。

CHECK

各式各样的关卡

从官方公布的画面来看，根据玩家所选择的角色不同，游戏里出现的关卡也是不尽相同，这些关卡除了敌人和宝箱的配置有所变化外，最明显的改变就是每个关卡都有属于自己的地形特色。



▲各种关卡都有自己的风格。

文 星夜 美编 NINA

KILLZONE 2

战争即将终结

2009年2月27日



自从在2007年E3展中首次以实际游戏画面亮相，《杀戮地带2》每一次公布新截图或预告片，总是成为业界高度关注的焦点，人们不停地将它的画面与E3 2005的那段CG影像做对比。虽然游戏延期到2009年2月发售，但它的开发工作其实已经基本完成，延期的原因主要是出于SCE对档期安排的战略要求。近期SCE不仅发布了该作多人模式的测试版，而且向部分媒体提供了单人模式前六章的试玩，通过这次的报道，我们已经可以基本了解它的全貌。《杀戮地带2》到底能不能达到或者接近那段CG的水准？请继续往下读！

终结之战



▲今年E3展出的试玩是本作的第一关，叫“科林斯河”，Sev与队友们降落后立刻投入战斗，从这一刻开始你将马上感受到本作的快节奏与高难度。在战场的狂热氛围方面，它可说是《COD》的未来版。

在前作的事件后，ISA决定向海尔星发动进攻，直捣皇帝维塞里的老巢。ISA派出多个舰队攻击维塞里的首都防御中心，其计划是掳获维塞里强迫好战的海尔星人投降。然而当他们准备降落时，发现进攻的难度远远超出预期。不仅是因为海尔星环境恶劣，而且海尔星人发明了新武器，于是他们改变计划——他们的目标是永远结束这场战争。

本作主角是精英特种部队小组“Alpha小队”的Tomas Sevchenko，人称“Sev”。Alpha小队被派往执行一系列极其危险的任务。游戏中的大多数剧情将会通过战场中队友们的对话来讲述，偶尔也会有一些过场动画，玩家将辗转于10个地区。



杀戮地带 2	SCE/Guerilla	主视角射击
PS3 Killzone 2		美版
2009 年 2 月 27 日发售	1 人	59.99 美元
对应 32 人在线		对应玩家年龄：17 岁以上

©2008 Sony Computer Entertainment America, Inc.



高智能士兵个性十足

本作共有15种海尔星士兵，这还没算上各种BOSS级角色，每种士兵都有不同的战术特征，比如有一种士兵会先使用烟雾弹，然后在浓雾的掩护下冲锋，冲到近处时还会抽刀攻击。还有一种突击步兵会寸步不离地利用掩体。当然这些士兵并非总是使用相同战术，他们会根据当前处境改变战术。据本作AI设计师Rob Heald介绍，本作的AI会根据其处境考虑多种行动方案，并与其队友互通信息。

玩家队友的AI同样很高，其战术通常与之使用的武器类型和角色特征有关，例如Rico是倾向于猛烈开火的鲁莽型，而Natko经常会躲在掩体后，逐步靠近敌人再近距离射击。如果你连续爆头多人，他们会夸你枪法好，如果有敌人在你身后正准备开枪，他们会大喊："注意身后！"

"我们希望玩家感觉他们正在跳入已经开动的过山车。"——制作人Mathijs de Jonge



自适应音乐

音效也是让玩家融入战场氛围的关键，本作音效指导Mario Lavin表示，游戏使用了7.1环绕立体声的"自适应音乐"系统，该系统能够根据情况播放相应风格的音乐，比如当画面中没有多少敌人时，会播放较为安静的环境音，而在激战时会有狂热的打击乐。Lavin将该系统比喻为善于即兴发挥的DJ。



■可以看到目前公开的这批新画面比今年E3展有明显的进化，尤其是在光影效果方面。

画面探秘



■火焰效果、染满鲜血的屏幕，还有敌人面罩的红光，在阴沉沉的灰色背景中更显突出。



◀六轴手柄的动作感应功能在本作中会被大量应用，比如在狙击时手部稍有晃动就会导致镜头移动。

▼由于采用了全新的人体物理系统，士兵中弹后的身体反应非常真实，根据中弹的位置和次数会有身体抽搐等多样化的动作反应。



你可以不关心它的系统，不关心它的剧情，甚至不关心它好不好玩，但它的画面想必是所有对次世代战争津津乐道的人们都关注的对象。随着游戏完成度的提高，这次公布的试玩版比起E3的版本有着明显的进化。

在美术方向上，本作美术总监Jan Bart Van Beek表示，他们从20世纪各个阶段的极权主义中吸收灵感，比如二战时的德国。但海尔星绝不是纳粹帝国的翻版，你会看到很多宏伟的建筑与贫穷的状态并存，军事高于一切经济文化。军事极端主义也表现在海尔星士兵的行为方式上，连海尔星的军医也不是以救死扶伤为主要目标，在战争中他们更倾向于将受伤的四肢直接切割。

游戏的画面水准是人们最关心的地方，开发团队将大量的时间花在场景的破坏性上，爆炸后的碎块飞溅、墙壁坍塌自然是最直观的破坏表现，还有很多细节之处也做得非常到位，比如衣物的燃烧、水流的冲击、沙尘与烟雾等。本作开发主管Arjan Brussee说："画面中的每个像素都有速度，这不仅仅是一种特效，而是用于爆炸、动态模糊等各种效果，提高了景深感。"PS3的多颗协处理器(SPU)确保了游戏帧率的稳定，在一般战斗场面中只要运用一两颗SPU进行运算，而在满屏都是士兵和大爆炸时，将会使用6颗SPU。Arjan表示，就算是在运算负荷最大的时候，也不会超过每颗SPU最大运算能力的60%。

光影效果也许是本作画面上最为出彩的地方。在一个场景中最多会有200多个独立光源，以确保光影效果的真实性。而光影对于营造画面的真实感往往具有最直观的作用，在这个满目疮痍的战争世界里到处都有各种光源，路边昏黄的街灯、电塔的蓝光、下水道朦胧的绿光，这些光线投射到周围物体(例如士兵和枪支)上的真实自然的程度令人吃惊。



"可以毫不夸张地说，《杀戮地带2》是我们见过的画面最强的家用机游戏！"——美国GameSpot网站



目标：超越CG！

从这次提供的长达六个章节的试玩来看，《杀戮地带2》的画面与当初的那段CG动画已经越来越接近，在游戏的火爆程度上更加不会令人失望。Guerrilla常务董事Hermen Hulst说："我们为这个项目设定的标准之一就是要展现战场的绝对紧张与混乱。"这是一款将会让你绷紧每一根神经的游戏，Guerrilla正计划用他们的成品让那段已经成为传奇的CG动画黯然失色！

前作UCG评分回顾 | 游戏名 杀戮地带 | 机种 PS2 | 评分 23

文 ACE飞行员 美编 一刀

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录



生化危机5 试玩版解剖报告

2008年12月5日，北京时间下午5点左右，备受全球玩家瞩目的超级大作《生化危机5》率先于Xbox LIVE上放出了一个容量为427M的试玩版。该试玩版仅限X360日版金会员用户下载。只要你是第一时间开始下载这个试玩版，你就能够感受到一种久违的激动心情。热爱"《生化》系列"的玩家在这一刻仿佛被一股巨大的力量紧紧地捏在了一起。此时的LIVE下载速度简直降到了最低点，想必每个人都希望在第一时间内将这个珍贵的Demo占为己有，该系列强大的品牌号召力可见一斑。

本次《生化危机5》的试玩版同2008 TGS上的内容几乎完全相同。现在我们终于有大量的时间来细细品味《生化危机5》的变革了。下文主要就是围绕这个试玩展开，让我们一同来体会这款明年3月就要降临人间的超级大作吧。

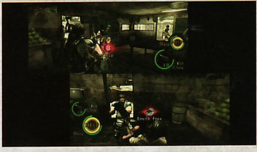
生化危机5		Capcom	动作射击
多机种	Biohazard5		日版
	预定 2009 年 3 月 5 日发售	1～2人	8800 日元
	对应机种包括 PS3 及 X360		

主题界面

进入游戏后，我们首先看到的是一段以病毒细胞为主题的简短动画，之后就立刻进入到游戏的主菜单画面。由于是试玩版，所以主菜单6大选项中仅仅开启了"Play Game"和"Options"这两个最常用的选项。这6个选项由6个串联的病毒细胞组成，移动到哪个选项，该选项的细胞核就会亮起。虽然是试玩版，不过我想游戏正式版的选择菜单将和现在我们看到的不会有太大出入。由于《生化危机5》强调上网合作，所以在菜单中我们看到了一个"Leaderboard"（在线排行榜），在游戏正式版中玩家联上网络就可以查看全球玩家在《生化危机5》中各模式的最高得分。在进入到"Play Game"之后，玩家可以进行单人模式（Single Play）、双人在线合作（CO-OP Play Online）以及双人线下分屏模式（CO-OP Play Offline）。这3种模式在试玩版中都可以使用。其中单人模式由玩家扮演主角克里斯，而由电脑控制新角色谢娃。双人在线合作就是两位玩家分别扮演克里斯与谢娃合作进行游戏了。让我们感到意外的是《生化危机5》不支持系统联线，即使你有两台X360也无法利用局域网来进行联机游戏。如果想线下进行双人合作游戏的话只能在同一台电视上采取分屏的形式来玩了。

■游戏主题界面简约明了，一看便知是和病毒有关的游戏。





▲没错，这就是游戏的线下双人合作画面。为了保证两个画面全部以16：9标准显示，所以屏幕被这样划分开来，额外区域用黑色填充。如果电视不够大的话，那看起来会比较辛苦。

系统变更点 1. 操作方式

在试玩版中，《生化危机5》提供了两大操作方式。一种是和《生化危机4》完全一样的古旧操作方式。这个方式最大的特点就左摇杆负责一切移动和转向动作，不战斗时完全废弃了右摇杆。该操作方式是当年《生化危机4》独创的，现在看来这种操作确实累赘了点，主要是对于平时的移动非常不方便，灵活性比较低。而新加入的操作方式可以说完全是当今动作射击的"标配"。左摇杆负责一切横向移动，而将转身动作交给了右摇杆，举枪为LT和射击键为RT，这个按键配置被Capcom官方成为"Shooting Mode"，在一定程度上确实提高了角色动作的灵活性。无法一边移动一边开枪的《生化危机4》被许多玩家戏称为"木桩射击"。而5代依然保持了这样的设定，面对更多的敌人时，这样的原地站立射击确实有时显得力不从心。现在这种操作已经是铁的事实，我想在短时间，大多数玩家都能够适应这种操作方式。





Jill is Dead ……

在TGS 2008一段长达5分钟的预告片的最后赫然出现了一个墓碑，这块墓碑不是别人的，居然是无数玩家心中的女神，"《生化》系列"第一女主角吉尔的墓碑。最近《生化危机5》官方网站上彻底将这一难以接受的事实摆在首页位置。Capcom这葫芦里面到底卖的什么药？如此巨大的一个包袱恐怕只有等到游戏正式版发售才能揭晓了。不过于情于理来说，吉尔之死这一桥段多半是一个宣传噱头。

© Capcom CO.,LTD All Rights Reserved.Developed by Capcom.

系统变更点2. 道具管理系统

《生化危机5》采用了全新的道具管理系统。按下Y键后，游戏在不暂停的情况下屏幕上会出现一个九宫格，位于上、下、左、右四个格子中的道具可以对以十字键的上下左右四个方向键，玩家可以在不调用菜单的情况下直接使用道具。当按下RB键时还可以查看搭档谢娃的道具装备情况，在单机模式下玩家可以对自己和谢娃的九宫格进行操作。当光标移动到道具上时，克里斯的道具选项中有“Give”的字样，只要谢娃在身边就能将身上的任何装备交给谢娃。而当光标移动到谢娃的九宫格的道具上时只会出现“Request”字样，克里斯可以向谢娃索取道具栏中的谢娃的全部物品。换句话说，如果在单机模式下，玩家不但要操心克里斯的装备情况，同时还要管理好搭档谢娃身上的装备。根据战况的不同，两人时常需要更换武器和调整装备。如果战斗中克里斯的子弹打完了还可以找谢娃寻求补给，但如果谢娃在激战中弹尽粮绝时她会高呼：“I need Ammo”。如果出现这种情况，那这时的战斗将比较混乱，谢娃暂时也只能用小刀防身了。



▲玩家对两个人的武器装备情况一定做到心中有数才行，不然很容易陷入弹尽粮绝的尴尬境地。



▲面对出现的道具，千万不要一个人全部独吞了，可以用B键招呼同伴过来拾取。

系统变更点3. 濒死状态

当体力出现红色时，游戏角色再受到任何攻击就会进入“濒死状态”，角色血槽上会出现“Dying”的字样。在这种状态下角色的移动速度会迅速下降，并且屏幕出现模糊效果。进入“濒死状态”后，角色无法射击、无法调用加血道具自救，只能缓慢移动并等待同伴前来救援。如果搭档身上没有任何补血道具，出现“濒死状态”时也能靠无限使用的强心针拯救自己，画面中还会出现特别镜头进行交代。但出现这种情况表明已经是相当的危险，稍微受到攻击，角色会立刻再次进入“濒死状态”甚至是直接死亡。《生化危机5》中，如果克里斯与谢娃其中任意一人死亡，或者两个人同时进入“濒死状态”那么游戏就会立刻结束。



▲濒死状态下画面一片血红，你完全成了一个废人，只有等待同伴来拯救你了。

系统变更点4. 战斗细节

许多玩家看过《生化危机5》的相关视频后都会说：这5代其实就是4代的高清版嘛。通过这个试玩版我们也有这样的体会。不过5代在战斗方面的细节确实又提高了不少，这里我们总结一下。

■同前作一样，向丧尸头部和脚步射击都会出现特定的提示，上前靠近后能使用不同的近身打击技。比如向丧尸头部射击后，克里斯是一记直拳攻击。而丧尸小腿部位被击中后会有弯腰动作，这时克里斯会进行大力的勾拳攻击。丧尸进入硬直状态时，在其身后的克里斯还能做出拧断其脖子的必杀技动作。当丧尸倒地时，迅速站到其身上克里斯能将其狠狠跺上一脚，甚至能将它们头部直接踩碎。谢娃同样可以做出以上这些近身打击，而且动作截然不同。



▲迅速站在倒地敌人身上后出现“Stomp”（踩踏）字样提示。



▲克里斯会一脚狠狠的跺下去，踩踏部位根据克里斯站位的不同而有所变化。

■丧尸们的动作更加细腻，这些都体现在一些肢体的小动作上。它们有时会突然朝你扑过来抓住你，需要拼命晃动左摇杆才能摆脱，否则就会被从它们口中伸出的寄生兽猛咬一口。

■游戏中将出现大量可以被破坏的场景，特别是试玩版的“集结点”关卡中众多屋棚几乎都可以被斧男砸个稀巴烂。

■由电脑控制的搭档谢娃经常会主动给克里斯加血，如果捡到不属于自己武器的子弹，谢娃还会主动上来交给克里斯。如果得到红色草药，谢娃会自动将它们进行合成处理。

■与4代相比，场景中更多器具可以破坏，破坏后可以获得金钱与弹药，而且出现的几率大大高于4代。

集结点与棚屋区

同TGS 2008展上提供的试玩关卡完全相同，本次依然提供了集结点（Public Assembly，游戏时间约为5～7分钟）和棚屋区（Shanty Town，游戏时间约为10分钟）这两个场景，并且由玩家任意选择。集结点是个典型的破烂集市场景，那里乱搭乱盖现象严重。看似乱混的场景中包含了很多迂回的空间，这样形成了一个立体化的战斗舞台，玩家可以上窜下跳的来与敌人周旋，其环境体验与4代中的第一座敌人的村庄要塞简直如出一辙。该场景触发剧情后，消灭一定数量的敌人就会自动切换剧情结束。守关BOSS级人物斧男皮糙肉厚，十分扛打，它依靠挥动巨斧攻击，其攻击范围比较大。不过它是完全可以杀死的，玩家需要集中火力，不要过多顾及杂兵，使用所有手雷（大约3枚）以及引爆场景中的油桶来招呼这位大哥吧，在触发剧情前可以将它干掉。棚屋区基本上由两栋废弃的毛胚房构成，这里会上演一段克里斯利用狙击枪掩护谢娃的战斗，可以说是有惊无险。最后两人合力对付守关的黑人电锯男。由于没有时间限制，加上场景中油桶众多，周旋一番后，配合手雷等大威力武器不难将电锯男干掉。作为新一代电锯男，或许是试玩版难度的关系，它比4代的前辈更容易躲避一些，攻击欲望也不算很强烈，你甚至可以轻松地从它身边跑过去。不过这一代电锯男明显扛打得多，而且普通手枪射击其头部一两发子弹无法让它硬直。



■杀死电锯男后可获得一把钥匙，专门用来打开前方的小铁门。



▲杀死斧男后从他身上得到一枚戒指，估计是游戏的特殊物品，据经验应该有价值10000，哈哈！



▲在棚屋区最后的小巷内还可以遇到一个宝箱，里面有好几块宝石。估计在正式版中，玩家又需要花大量的金钱来购买武器啦。

前作UCG评分回顾 游戏名 生化危机4 机种 NGC 评分 29

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

在掌机游戏扎堆的情况持续一段时间后，本次的短波不但终于来了次全平台通吃，而且大多数都是明年年初就要发售的"大作级"游戏。其中《恶魔之魂》作为PS3独占的原创角色扮演游戏，由于之前宣传的原因可能并没有引起太多玩家的关注，对这类题材感兴趣的玩家不妨多留意我们的后续报道。



2008年2月，SCE全球工作室总裁菲尔・哈里森宣布跳槽到濒临破产的Atari，之后开始对该公司进行大刀阔斧的改革。最近Atari在伦敦召开了一个记者招待会，向人们展示其正大大扩充的游戏阵容，并利用哈里森的业界人脉与多家公司合作，这次就为大家介绍Atari三款新作的进展。



恶魔之魂

PS3 角色扮演 ■デモンズソウル ■SCE ■日版 ■预定2009年2月5日发售

被浓雾所包围的神秘王国

本作由FORMSOFT和SCE共同开发，同时也是目前PS3上最缺少的角色扮演游戏类型。游戏的故事发生在战士之国柏勒塔利亚，某天该国的国王在冰山深处发现了"契约神殿"，并得知那里的人都拥有名为"魂"的全新力量，于是为了变得更加强大，他贸然踏入了神殿的最深处并惊醒了沉睡中的古代魔兽，而由古代魔兽所释放出来的浓雾和恶魔也很快隔断了王国与外界的联系，曾经在历史上显赫一时的王朝一夜之间就消失在了人们的视线之中……

可自由强化的角色能力

游戏一开始玩家可以根据自己的喜好来创造角色，初期的选择会影响到角色所装备的武器和能力成长倾向，而能力值则是在游戏中通过打倒敌人获得"魂"来自由强化。另外要在游戏中购买道具也是需要消耗"魂"的，所以对玩家提前做好整体规划有不小的要求。



▶人物能力值分为8大类，"顽强"和"信仰"换成传统角色扮演游戏中的说法就是物理防御和魔法防御。

个性化的角色造型

本作中玩家所创造的角色同样有很多部位可以随意组合，相信凭借PS3的强大机能，一些细节上的改变也会让我们感觉到明显的不同。



▲这张官方公布的造型的确有点雷，大家还是以自己的审美观来创造角色吧。

丰富多彩的职业系统

游戏中的职业多达十种以上，目前已知的有擅长使用剑的骑士，帮同伴回复体力的圣职者和敏捷出众的盗贼。



▶虽然骑士这种万能型职业是大多数玩家的首选，但由于该职业的"幸运"值很低，要想获得高等级的物品会比较困难。

［文：阳光成员 格兰霍特团长］

苏醒神光

PS2 策略角色扮演 ■セイクリッド ブレイズ ■FLIGHT-PLAN ■日版 ■预定2009年2月19日发售

跟随勇者的脚步找寻光明的未来

［文：晴天］

在PS2末期除了回味以往的经典，的确已经很难让我们找到几款值得关注的作品，再加上大量动漫改编和同人游戏的出现不断冲击着传统玩家的游戏观，所以有厂商还能专注地去制作一款原创游戏自然也是值得我们佩服的。在214期杂志为大家介绍了本作的主要游戏系统后，近日官方也公布了几名"勇者"的全新资料和影响游戏进程的另一个重要因素，下面就让我们一起来看看具体的内容吧。

王道与邪道

根据目前的情报显示，游戏中每名"勇者"似乎都有自己专属的情节，而在发展他们的故事之前，玩家首先会面临"祈祷事件"中的选择。如果选择"憎き仇を讨つ"会进入"邪道路线"，选择"私に力を"则进入"王道路线"，由于两条线路的情节和可以收得的同伴也是完全不同的，所以在选择时一定要慎重考虑才行。



▶该系统和之前我们介绍的"祈祷"有所差别，似乎是在游戏一开始就需要玩家确定的一条故事主轴。

陆续登场的勇者们



金狼 维兰 声 乃村健次

可以变身为金狼的神秘男子，除了过人的攻击力外，最可怕的能力是可以吸取黑暗魔物的生命来对自身进行回复，真正的实力可能比我们所能想像的还要强大。

暗兽

跟随金狼一起行动的魔法生物，不但可以提供自身的HP供金狼回复，对暗属性攻击也有极高的抗性。

皇家武士 清罗 声 小清水亚美

伽罗纱国的公主，由于国家被黑暗魔物灭亡，所以为了复兴国家而踏上了复仇之路。身手矫健，擅长使用太刀和弓箭，在对抗强大的敌人时强力的必杀技能够发挥很大的作用。

武士

立誓对公主效忠的武士，同时也是"伽罗纱国"的皇家护卫。可以使用太刀发动很多强力的"斗技"和防御技能，在战场上的表现值得期待。

魔女 夏玛娜 声 齐藤千和

在森林中隐居，会使用多种秘传法术的魔女。在强大魔力的支援下，她所掌握的攻击魔法大多数都可以对敌方造成大面积打击，绝对是值得重用的作战单位。

妖精

使魔的一种，同样拥有飞行和回复的能力。在"邪道路线"缺乏回复条件的情况下必须要优先培养才行。

木乃伊战士

没有特别明显的能力，但是由于HP的成长很高，所以能成为我方有效的屏障来阻挡敌人的攻击。

女王 玛诺菲卡 声 能登麻美子

沙漠都市的女王，虽然在物理攻击方面有很大的缺陷，但是却能使用强大的回复和辅助魔法，后期更是可以成为万能的魔法单位代替其他魔法型角色。

首领 天凯 声 掛川裕彦

率领忍者军团的领袖，主要使用能够发动远距离和范围攻击的锁链来进行战斗。配合强大的忍术，他还能让敌人陷入很多不利状态，为我方制造更多的进攻机会。

忍者

日本传统的战斗兵种，速度的成长非常优秀。不但能够使用手里剑发动远程攻击，还拥有对敌人"一击必杀"的特殊攻击。

NDS | 绿野仙踪 | 2008年12月25日

游戏中每回合我方能够行动的次数是固定的，所以玩家既可以让一名同伴行动多次，也可以让他们各自行动以达到战斗的最大效率。而对于一名角色多次行动的情况，他也更容易受到敌人的集中攻击，对玩家的战术安排提出了不小的挑战。

真·三国无双5 帝国

多机种 动作 ■真·三国无双 5 Empires ■日版 ■Koei ■预定 2009 年 2 月 19 日发售 ［文：纱迦］

对应平台为 PS3、X360

三国武将立志传！

《猛将传》、《帝国》已经成为“《无双》系列”的固定组成部分。《帝国》的特征是系统完全继承正传，但加入战略部分，另外收录有详细的资料库，可以尽情欣赏武将的台词和动作。这回在次世代上登场的首款《帝国》，加入了很多不得了的新要素。

自创武将系统

说到《帝国》自然少不了自创武将。这回的自创武将系统与以往比较类似，只是能够设定的地方更多了，服装的细节能够更自由地调整，此外还能改变皮肤的颜色。





玩家不但可以设定自创角色是否在争霸模式中登场，还能自由选择使用哪名武将的招式，甚至作为君主或武将出场。喜欢 DIY 的人不要错过。

争霸模式大变革

《帝国》的主要游戏模式就是争霸模式。在过去的争霸模式中，玩家可以挑选任意一名武将扮演君主，以统一天下为最终目的。而本作争霸模式的最大变化在于：玩家可以以非君主的方式来完成统一大业，准备体验帮助自己喜欢的角色打天下的感觉吧！

本作中玩家可以挑选任意一人来进行游戏，而玩家的身分可以是君主，也可以是君主麾下的一名武将。君主的玩法和过去差不多，而武将的话就完全是全新的挑战了。玩过《三国志Ⅶ & Ⅷ》的玩家应该有一些心得，在战略与动作并重的《帝国》里能够做的事情是只多不少哦。君主会给玩家下达各种任务，完成这些任务之后就有可能升官，位高权重之时选择篡位也是有可能的。





卡片系统

《帝国》的卡片系统是游戏的核心，各种指令以及战场上的策略都是以卡片的方式来进行的，如何快速打出这些卡片是游戏的关键所在。本作也将沿袭这个经典设定，不过针对战斗部分的卡片比过去多得多。另外卡片的图案也比过去精美得多，基本上都来自于 5 代限定版画集里的图案。另外值得注意的是这回卡片除了消耗金钱外，还要消耗国力。不同的卡片，消耗的国力也不一样，这说明本作的系统也有微妙的变化。



最终幻想水晶编年史 时空回声

NDS 动作角色扮演 ■ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム ■日版 ■Square Enix ■预定 2009 年 1 月 29 日发售 ［文：晴天］

装备系统完全解读 收集乐趣再度升级

自从去年发售的系列前作在 NDS 玩家间掀起不小的联机热潮后，这款即将于明年年初登场的作品不但对联机时玩家的交流方式作出了更人性化的调整，装备数量的增加也让收集的乐趣达到了新的高度。如果你想在游戏中拥有超群的战斗力，而且在外形上也不输给别人的话，赶快利用这次短波的内容来提前预习一下这部分的内容吧。

种族的差异

和前作一样，游戏中玩家仍然可以在四个种族中选择其一来创造属于自己的个性角色，而不同的种族除了攻击方式有较大的差别外，使用它们擅长的武器来进行战斗才能发挥出种族真正的实力。

种族	特征
库拉巴特族	外形接近于人类的种族，擅长使用剑系武器。能力成长比较平均，所以非常适合新玩家第一次进行游戏时选择
尤库族	身着铠甲的魔法种族，擅长使用杖系武器和魔法来攻击敌人，玩家千万不要被他们的外形所误导了
赛尔基族	动作迅速，拥有过人跳跃力的种族，擅长使用弓箭远距离牵制敌人的行动
利尔缇族	外形像小孩子的种族，能够使用和自己体型不相称的长枪和锤子来进行战斗



▲单人模式中某些机关需要使用特殊种族的能力才能解开，而使用触控笔点击下屏幕的同伴图标就能实现快速切换操纵的同伴。

打造个性装备的主要途径

游戏的一大成功之处就是引入了“纸娃娃系统”，玩家更换任意部位的装备都能直接在外观上反映出来，所以这也是很多玩家到处收集“个性装扮”的动力所在。除了在迷宫中击败敌人有机会直接拿到各种装备外，游戏中同样可以通过收集“设计图”和素材来创造出更多样化的物品，当然以往联机交换素材的设定仍然健在。

装备制作流程

①收集必须品

在迷宫中消灭怪物或从宝箱中都能获得“设计图”和素材，而这次为了方便玩家，在制作装备前玩家还能查看每种素材是从哪种敌人身上获取的，收集起来也更有针对性。



▶卷轴外形的物品就是“设计图”，成功制作装备后就会消失。

②打造装备

准备好一切后与城镇中的铁匠对话就能花费一定的金钱获得“设计图”上所记载的装备。最后要提醒大家的是，这次游戏中的装备都拥有“等级”的设定，只要玩家穿着它们不断地在战斗中累积级经验值即可。



◀从人物的对话中可以了解“装备等级”的信息，不知道具体会产生什么效果呢？

强化装备流程

①确认装备

游戏中不同的装备都拥有数量不等的“插槽”，虽然“插槽”越多的装备在性能上都比较低，但在附加特殊的宝石后也有可能逆转这种情况。

▶已经附加的能力不能替换或删除，我们只能选择空余的“插槽”来添加新的能力。



②选择宝石

根据官方公布的资料，游戏中装备类物品和饰品类物品所能镶嵌的宝石并非共通的，这也意味着我们需要耗费更多的金钱才能将全身的装备强化到一个理想的状态。



◀装备类的宝石偏向于增加人物的能力，饰品类的宝石则主要提高人物对特定属性的抗性。

PS2｜阿尔卡那之心 2｜2009 年 4 月 9 日发售

以“萌元素”为最大卖点的美少女格斗游戏，除了街机版增加的众多新角色和战斗舞台外，这次的 PS2 移植版仍然保留了“全程语音”的优良传统，而独有的鉴赏模式中收录的大量插画也是让 FANS 值得期待的主要原因。

勇者斗恶龙IX

NDS 角色扮演 ■ドラゴンクエストIX ■日版 ■Square Enix ■预定 2009 年 3 月发售

蓄势待发的日本国民级游戏

［文：晴天］

对本作翘首以盼了两年的玩家终于可以放下心中的大石了，目前官方已经正式确认了本作最后的发售期限，而一些与游戏系统相关的情报也进入了最后的宣传阶段，光是看到就让人心里直痒痒。与其去想像人物自定义系统和充满谜团的战斗系统能给传统角色扮演游戏玩家带来怎样的震撼，不如先和晴天一起来了解一下以下的最新信息吧。

五大职业实机画面

虽然在以往的前线里我们已经对五大经典职业的特点进行了介绍，但是本次官方公开的实际游戏画面还是让我们看到了本作在自定义角色方面的强大之处。不但每个职业的外形特点鲜明，实际的战斗画面也是相当的华丽。

战士



▲现在我们手中所拿的正是传说中的"屠龙剑"。

魔法师



▲魔法师的单体火魔法能对敌人造成不小的伤害。

集结同伴的酒场

要组成属于自己的冒险队伍，寻找合适的同伴显然是必不可少的环节，而要实现这个功能，玩家只需要前往酒场与柜台最左侧的鲁伊达（ルイーダ）对话即可，所以酒场实际上更像我们在游戏中的据点一样，经常去那里看看也会有很多意外的收获。



▶选择合适的同伴后我们也可以对他们的外形和装备进行个性化的设置。

僧侣



▲僧侣手中的权杖可谓派头十足。

格斗家



▶施展"裂钢拳"的动作让人想起了"街霸"。

盗贼



▲从敌人身上往往也能偷到不少好货，考验的只是玩家的耐心。

撼天神塔 黑暗再临

PSP 动作角色扮演 ■ブランディッシュ～ダークレヴナント～ ■日版 ■Falcom ■预定 2009 年春季发售

Falcom 第 8 款 PC 移植游戏

［文：晴天］

作为日本电脑游戏的老厂商，Falcom 近几年在 PSP 上移植的作品相信很多热衷于角色扮演游戏的玩家都尝试过。而以下要为大家介绍的这款作品同样是该厂商最早在 1991 年推出的同名电脑游戏的复刻版，如果算上近期发售的《双星物语》，这已经是该厂商第 8 款将自家游戏移植到 PSP 上的作品，而我们的任务则是突破地下迷宫，返回充满光明的地面世界。

艾雷斯



本作的男主人公，同时也是被高额悬赏捉拿的通缉犯，不过以他目前的身手来说，要想制服他拿到赏金几乎是不可能的事情。

即时进行的战斗

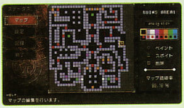
在迷宫的每个阶层探索时敌我双方都是按照真实的时间自由行动的，所以没有一定的动作游戏基础，同时面对多个敌人时战斗起来会相当有难度，不过这也保证了游戏战斗的紧张与刺激程度。



▲引诱敌人攻击再伺机反击是最基本的战术，必要时也可以用盾牌来减轻伤害。

构造多变的迷宫

探索时调查开关打开新的通道，从宝箱中获得物品对于大多数玩家来说都是再熟悉不过的设定，但如果当你移动到某块地板上也会触动陷阱那就要格外小心了。游戏中触发这类机关后通常都会提示玩家选择适当的应对措施，如果选择错误就会从迷宫的墙壁上射出弓箭来对玩家造成不小的伤害，但仍然可以用盾牌来进行化解，考验的只是玩家的瞬间反应力而已。另外为了方便玩家探索，游戏中也有"自动地图"的功能来记录曾经经过的地方，有心的玩家甚至还可以使用自带的"地图编辑功能"在地图的特定地点进行标记，这样回收宝箱和回避陷阱也是小菜一碟。



▲画面的右下角又是邪恶的"地图完成率"，完美主义玩家做好心理准备吧。



必不可少的商店

任何一个角色扮演游戏中都不会缺少的便利设施，只要花费金钱就能购买到为冒险提供更大帮助的物品。最后需要提醒大家的是，游戏中任何武器只要不断使用就会因为耐久度耗尽而损坏，所以一旦获得商店里买不到的强力装备就要留到必要的时候再使用。

◀除了强悍的武器外，购买魔法卷轴才能施展魔法来组织更有效的进攻。

高达无双2

这就是友情的力量！

［文：炎骑士］

多机种 动作 ■ガンダム无双 2 ■日版 ■Koei ■预定 2008 年 12 月 18 日发售

对应平台为 PS2、PS3、X360

除了更加眩目华丽的战斗场面之外，这款系列新作中还加入了旨在增加游戏耐玩度与技巧性的友情系统。所谓友情系统，就是指玩家需要与游戏中一同登场的友军角色进行协同配合。这种战术层面上的配合不仅对玩家的杀敌技巧有一定程度的要求，还需要玩家不断地判断战场上的势态发展并进一步作出积极的行动。

友好度的表现

在战场上，当玩家操纵的机体与友机接近后，便会在两台机体上方出现一条电流状的友情线。当玩家操纵基拉·大和驾驶自由高达作战、且友机为阿姆罗的ν高达时，玩家就要时刻注意与友机的友好度。只要自机在战场上能够不断作出积极的表现，那么就会提升与友机的友好度，反之则会令友好度下降。





▲▶随着友好度的变化，友机驾驶员的台词也会发生明显的变化。

强大的SP攻击

随着友好度的不断增加，玩家还可以在适当的时候发动连携 SP 攻击。发动连携 SP 攻击同样会消耗 SP 计量槽，不过这种双机共同发动的 SP 攻击有着更强的威力和更为华丽的演出。



▶玩家操纵的机体与友机接近之后，便会出现连接两台机体的友情线。

友情线



◀发动连携 SP 攻击时会有十分华丽的特效演出，然后便是忠实原著的 SP 攻击特写。

NDS | 梦幻之星 ZERO | 2008 年 12 月 25 日发售 游戏中玩家可以收集矿石对自己的武器进行"元素合成"，进而获得随机附加属性的武器，而"属性强化"则能大幅度提高武器的性能，根据珍稀度的不同，强化的上限也存在一定差别。

捉鬼敢死队

多机种 动作 ■Ghostbusters: The Video Game ■美版 ■Atari ■2009年发售

捉鬼大片25年献礼之作！

对应机种为 PS3、X360、Wii


■用"质子包"发出的光束布下天罗地网，将孤魂野鬼一网打尽。

几个月前，Activision甩卖了不少疑为质量较差的作品，其中就包括1980年代知名电影《捉鬼敢死队》的游戏版。但Atari对该作兴趣浓厚，于是从Activision手中购买了它的发行权。本作将会在2009年作为庆祝电影公映25周年的献礼之作推出。

制作人声称本作为《捉鬼敢死队》电影第三部，它的剧情发生在电影《捉鬼敢死队II》的两年后，由于捉鬼的成本高昂，纽约市政府决定邀请电影中捉鬼敢死队的宿敌Walter Peck负责管理他们的捉鬼行动。

本作将会采用越肩视点进行游戏，玩家使用的武器通过背上的"质子包"提供核能，游戏过程中这个"质子包"可以升级。武器类型包括可以将鬼魂冻结的能量束、能够将鬼魂打倒的冲击波等，通过"质子包"还可以看到剩余HP等其他重要信息。除了捉鬼外，有时候还要与一些实体化的敌人战斗，例如鬼魂会将大堆的书堆积成人形攻击玩家。在Wii版中，捉鬼的操作相当复杂，首先要用遥控器手柄瞄准屏幕中的鬼魂，然后在准星附近会出现箭头标志，按照箭头指示多次挥舞手柄才能将其制服。


■本作中捉鬼敢死队的4名主要成员全部为电影原班人马配音。

PS3/X360与Wii版之间不仅操作不同，画面上也有明显区别，PS3/X360版自然有高清解析度，而Wii版在人物和怪物形象上都更为卡通化，删除了一些恐怖内容。


■电影中的众多熟悉角色都会在本作中登场。

［文：阳光成员 清国倾城］

魔巫 白狼的崛起

多机种 动作角色扮演 ■The Witcher: Rise of the White Wolf ■欧版 ■Atari ■2009年第三季度发售

对应机种为 PS3、X360

来自波兰的魔幻史诗


▲本作的画面风格与《神鬼寓言 II》有些相似。

去年末，波兰游戏开发商CD Projeckt在PC上推出了一款深受美式RPG玩家好评的《魔巫》，现在他们正在开发该作的PS3/X360版。本作将会使用全新技术讲述原作的故事，操作、动作和战斗系统全面焕然一新。

本作的主角是银发魔巫Geralt，"魔巫"是一个特殊的人类种族，由于变异而在速度、耐力和再生能力上大大加强。但Geralt与一般的魔巫不同，他还保留有人类的情感，而这会导致他在游戏中面临各种道德选择。这个世界里并没有明确的善恶之分，根据玩家的行动，将会有三种结局。

从目前的演示来看，本作将会采用充满戏剧效果的运镜方式，战斗相当暴力。本作的PS3版将会加入利用动作感应功能的迷你游戏，X360版也会有其独特内容。不过两个版本都不会有双打模式。

［文：星夜］


■在战斗中可以使用各种魔法和连续技，操作系统针对家用机而全新设计。

爆笑拳击 革命



Wii 体育 ■Ready 2 Rumble Revolution ■欧版 ■Atari ■2009年3月发售

把对手打得满地找牙、屁滚尿流吧！

以爆笑夸张为特点的《爆笑拳击》在N64、GBA和DC等主机上推出后都大受欢迎，现在Atari正联合AKI公司以及10tacle工作室在Wii上让该系列重生。本作有多名个性丰富的拳击选手，例如肥胖的美国选手Dewie Stuedel、穿着运动皮短裤的Kaiser Kong、穿着极限运动服的头盔男等，共有20多名角色可用，每个角色在力量、速度和防御力方面各有所长。玩家可以自己创建一名拳击手，在职业生涯模式中可以逐渐获得各个可以定制的身体部位，拳击场地大多是根据现实世界的知名场所而设计。

除了职业生涯模式外，本作还有快速表演赛模式、分为八局的街机模式、训练模式、锦标赛模式和各种迷你游戏。本作的操作很容易上手，Z键为防守、A键可发动特殊技、类比摇杆为移动，主要的出拳攻击方式自然是双手握手柄模拟出拳动作即可，不过与很多Wii游戏一样，由于动作感应精度不足，因此玩家要慢慢摸索操作规律。

本作最大的特点在于"Rumble K.O."，只要施展一些连续技就可以积累Rumble槽，蓄满Rumble槽之后，如果对方的HP降到30%以下，就可以让拳头如雨点般打在对方身上，有着充满破坏性的攻击效果，甚至可以将对方直接打飞到体育场外。

［文：阳光成员 清国倾城］



▲"Rumble K.O."发动，将对手打飞到场外。

Wii | 虚拟动物 | 2009年2月19日发售 模拟自然生态的动物育成游戏，根据玩家对森林布局的调整，动植物的食物链也会随之产生各种变化，甚至还会吸引新的物种来到玩家的森林，让自己专属的动物世界更加繁荣。

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 多边形

记得当时《GT赛车HD》发售的时候，我们为是否给“试玩版游戏”打分而争执了一阵，最后决定这类游戏只给评语，不给分数，了却爱好者的心头之痒。不过如果当时给出分数的话，兴许能混个“黄金珍藏”的级别也说不定。

《生化危机5》的试玩版放出之后，编辑部立刻掀起“合作干掉斧头男”的热潮。当时我和Gouki在TGS上试玩的时候因为时间有限，以为斧头男是没法打死的。现在有了充足的时间，在我们一遍又一遍的尝试之下，终于成功将其击毙，而ACE飞行员甚至还可以单打将斧头男斩于马下。假若我们给这个试玩版打分，你会打几分呢？



黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×3

啪嗒嘭 2



推荐玩家人群

●追求标新立异的玩家。●对节奏比较敏感的玩家●对刷素材道具的游戏方式有执念的玩家。

黄金珍藏　总分 28

■从另类走向主流，从试验迈向成熟。

胜负师

考虑到我已经给极具创意和突破的前作打了满分，而继作又几乎把当初因为试验性质而在制作方面留有的缺漏全都堵上了，无论是在前作内容基础上加倍的厚道流程与系统，还是在保持另类画面与玩法风格的基础上，加入培养与合作等主流要素，都无懈可击。我实在找不到不打满分的理由。

多边形

凡是这种新形态游戏作品的续作一定是接近完美的状态，这一定律在本作上再次得到了验证。前作的优点系数保留，并在此基础上又加入了育成与合作要素，游戏关卡的长度敲到你手疼，收集要素又是你反复挑战关卡的动力，新兵种的加入让BOSS战充满变数。强烈建议大家一定要戴上耳机！

火云

游戏在前作的基础上做出了大幅度地进化，可玩度比前作高了数倍，全新的兵种以及英雄的出现为玩家在阵容的搭配上有了更多选择。兵种和成长路线的加入一方面增加了游戏的育成要素另一方面也使战斗有了更多变化。虽然游戏的流程不长，但收集要素非常丰富，真正玩进去便会让人不能自拔。

■PSP■UMD■SCE■PATAPON 2 DONCHAKA■音乐■2008年11月27日■1～4人■无对应周边

莱顿教授与最后的时间旅行



推荐玩家人群

●“《莱顿教授》系列”FANS。●解谜游戏爱好者。●喜欢研究剧情的玩家。

热血推荐　总分 25

■谜题与剧情的完美结合。

九兵卫

作为“《莱顿教授》系列”的第三作，游戏中数量众多的巧妙谜题设计得非常成熟，涉及了各种类型，耐玩度相当高。但相对于前两作，这次的新作有不少谜题对文字要求比较高，会稍微给玩家带来一点麻烦。剧情方面，游戏讲述时间旅行的同时也将系列整个故事做了一个补完，最后的结局也很感人。

晴天

游戏简单的操作无论是新老玩家都能轻松上手，所以最大的乐趣仍然集中在收集和解决谜题上。剧情方面不但设计得十分巧妙，而且随着故事的发展还会不时地插入动画来调动玩家的情绪，促使你急于了解事件的真相。强大的声优阵容是游戏的另一大亮点，融入表演元素的配音也让游戏的代入感大大增加。

玛娜

作为系列的终结之作，本作的内容可谓是厚道非凡，从初公布起就充满了悬念的剧情扣人心弦，直到最后一刻才让人有如释重负的感觉，谜题的设计也继承了前两作的优点，不仅数量更多，设计也更为精致巧妙，不过可惜的是有一些超出了数学与常识的范畴，而是以文字为谜，可能会让人更难以理解。

■NDS■卡片■Level-5■レイトン教授と最后の时间旅行■文字冒险■2008年12月27日■1人■无对应周边

428 被封锁的涩谷



推荐玩家人群

●懂日语的玩家。●喜欢推理类题材的玩家。●有坐下来慢慢研究的耐心的人。

热血推荐　总分 24

■音响小说的又一座高峰。

玛娜

如果不是因为可恶的语言障碍，本作确实是近期很值得推荐的一款游戏。和《街》类似的系统比想像中更能与主线完全地贴合，游戏的流程虽然不长，但是故事情节的规模却很庞大，剧本之间的切换与各个要素的衔接相当自然，出场的人物也都各有特色，时不时出现的小幽默也给人留下了深刻印象。

九兵卫

游戏给人的第一印象是节奏要比同类游戏快很多，我们必须要随着时间的流逝不断地展开推理才能推动剧情的发展，一有失误就会进入BAD END，所以紧张感十足。另外，不同人物路线的视点也有很着大区别，只有将有用信息进行关联才能解开最终的真相，剧本设计得实在是让人觉得很棒！

晴天

游戏最大的魅力就是将看似独立的五名主人公用一种无形的方式串联了起来，利用每条主人公路线中的“跳跃点”，玩家可以选择切换到其他主人公展开全新的故事，也可以继续发展自己的剧情来达成各种各样的结局。当然真人演出、实地取景和配乐都是让人印象深刻的地方。

■Wii■DVD-ROM■SEGA/Chunsoft■428 ～封锁された涉谷で～■文字冒险■2008年12月4日■1人■无对应周边

波斯王子



推荐玩家人群

●喜欢奇幻的玩家。●对攀爬感兴趣的玩家。●喜爱探险的玩家。

热血推荐　总分 24

■波斯二人转。

火云

改头换面后的《波斯王子》确实让人耳目一新，本作在画面风格上的大胆尝试相当成功，开放性的关卡设计让玩家能够自由地在游戏的世界中进行冒险。游戏中对玩家失败的惩罚几乎为0，虽然这个设定能够减少玩家的挫败感，但是由于游戏本身的难度就不高，所以一定程度上影响了成就感，值得商榷。

多边形

准备给系列再开全新“三部曲”系列的首款作品。画面采用了动画渲染方式，配合鲜艳的色调，看上去非常顺眼。虽说是双人合作，但基本上也就是看王子一个人表演。怎么死都死不了的设定算是近年来少见的，玩家也尽可放心大胆地尝试各种可能。将整个关卡作为谜题的设计令人称赞。

Gouki

游戏的画面还算有趣的尝试，但是人物造型还有动作方面总觉得差一口气。比小强还要小强的新王子让人在过关之后也很难体会到成就感，不就是不停地死不停地尝试么？整个游戏流程的设计缺乏足够的变化，节奏感方面也觉得平淡无奇。惟一只是觉得那种飞檐走壁的感觉是其他游戏所不具有的。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Ubisoft■Prince of Persia■动作冒险■2008年12月2日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

索尼克 释放



推荐玩家人群

●“《索尼克》系列”粉丝。●极速动作游戏爱好者。●尤其喜欢《索尼克大冒险2》的玩家。

总分 23

■《索尼克》在“投雷”多年后的一大突破。

火云

如果您已经被《索尼克大冒险2》往后的数款3D系列“雷作”被放倒在地的话，那么这款《释放》将会是拯救你信心的最佳法术。先不说本作的画面达到了系列的最高水平，单纯在索尼克的速度关卡中就能让人体验回昔日的快感。而变身后的动作关卡也有挺高的可玩性，推荐给所有粉丝。

多边形

本作画面可以算是系列最高！在各个高速的场景中以及同画面出现数十个怪物时完全没有丢帧现象。另外变成狼形态后的索尼克在关卡中的解谜、战斗等出色表现，更是体现出世嘉对该系列重新打造的信念。然而每个非关卡场景的设计比较让人莫名其妙，既不着重于探秘也没有太多的故事。

纱迦

以地球角度为游戏背景，加入大量的精美CG过场，从宏观来说本作的世界观设定已经超越了任何一款《索尼克》。玩家可以通过昼夜切换索尼克形态以攻略不同的关卡，而优秀的画面和崭新的升级系统给人感觉相当新鲜。但游戏的细节设定依然不足，过场以及自由活动的环节缺乏探索性。

■PS3/X360■DVD-ROM■SEGA■Sonic Unleashed■动作■2008年11月18日■1人■无对应周边

风之克罗诺亚 通往幻梦界之门



推荐玩家人群

●“《风之克罗诺亚》系列”FANS。●2D横版卷轴动作游戏爱好者。●喜欢清新的童话风格的玩家。

总分 23

■风之少年的归来。

炎骑士

以PS版为蓝本开发的本作有着相当不俗的素质。至少对于系列的老玩家来说，游戏最大的遗憾仅仅在于“复刻”了。当然，游戏机能的明显提升，这一次的Wii版不仅在游戏画面上得以大幅度进化，还加入了全新的游戏要素。游戏本身相对较低的难度也使得其本身更容易被广大低龄玩家所接受。

九兵卫

虽说游戏是当年PS初代的移植版，但是画面提升后还是会让FANS耳目一新。风格清新、能利用敌人作为跳跃的道具一直是系列的特点，本作需要解谜的地方也并不多，大部分时间我们只要在这童话般的世界中尽情畅游就可以了。对于玩过原作的玩家而言，绝对能通过本作重温10年前的感动。

玛娜

本作是PS版的复刻作品，游戏的画面有不小的进化，而在其他方面都基本保持了原始的乐趣。本作的操作相当简单，并且提供了各种操作方法，足以满足各种玩家的需求。游戏维持了一贯轻松惬意的特色，令游戏中的心情非常愉悦，设计精妙的关卡也很值得仔细研究，收集要素更具耐玩性。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■风のクロノア door to phantomile■动作■2008年12月4日■1人■无对应周边

斑卓熊大冒险 3



推荐玩家人群

●喜欢卡通化世界的玩家。●喜欢组装车元素的玩家。●经历过N64时代的怀旧玩家。

总分 23

■改装匪夷所思的机车，完成乐趣十足的任务。

丁丁

平台动作类型的求新求变之作。游戏中玩家可以用各种古怪部件组装出特性不同的机车完成探索和挑战任务。本作的迷你游戏设计精巧、恰到好处。游戏的画面色泽艳丽、角色生动，关卡富有想象力。如果要想完成所有的收集任务的话，可能会有重复感和一点点的厌倦。多人模式的设计也很有意思。

火云

游戏中对光源的把握十分到位，随着时间的流逝场景中的光影也会根据变天和黑夜而发生变化。游戏的最大乐趣并不在于过关，而是通过何种方式，玩家可以使用手中的材料发挥自己的想象力来拼装各种各样的交通工具，但前提是要遵循一定的物理守则。场景过少和语音的匮乏是游戏比较明显的缺点。

炎骑士

别的先不提，光是游戏中那自由度超高的交通工具建造系统就足以让人琢磨个没完没了。你可以尝试建造属于自己的轰炸机，也可以一口气给汽车按上几十个轮子。当然，清新的卡通风格的游戏画面以及十分有感染力的配乐也是相当出色的。总之，一旦开始玩起来，就很难再停下来了。

■X360■DVD-ROM■Microsoft/Rare■Banjo-Kazooie：Nuts and Bolts ■平台动作■2008年11月12日■1～2■无对应周边

波斯王子 堕落之王



推荐玩家人群

●无次世代版可玩的玩家。●喜欢尝鲜的玩家。●随便玩玩打法时间的玩家。

总分 18

■二人转改单口相声。

丁丁

NDS版和家用机版完全不同。尽管画面的配色相近不过走了Q版的路线，而且故事也是单独设计的。主角因为是3D的，所以在NDS的画面上只是一个很小的多边形块，缺乏魄力。游戏运用了触控笔操作，但和关卡的设计配合的不好，时常会出现不够精准的问题。游戏的音效也比较简单。

多边形

原以为只是次世代的缩水版，没想到竟然是个全新的游戏。游戏角色的Q版造型还是蛮可爱的，不过细玩下去就觉得没什么意思，有着有打着“波斯王子”旗号来骗钱的嫌疑。触控笔的操作新意不足，而且精确度上也欠缺考量，关卡设计总觉得有点眼熟，难度方面也没有什么挑战，随意玩玩罢了。

火云

与次世代版本完全是两个不同的游戏，好在2D化的本作在手感以及关卡设计上不过不失，但整个游戏也没有什么出彩的地方，如果不是打着《波斯王子》的头衔很难吸引到玩家的注意。游戏借鉴了许多经典游戏的设定，吃金币的波斯王子看起来是那么的眼熟。游戏最大的缺点就是没有特色。

■NDS■卡片■Ubisoft/Ubisoft■Prince of Persia：The Fallen King■平台动作■2008年12月2日■1人■无对应周边

毁灭全人类 法隆之路



推荐玩家人群

●重度fans向作品。●实在是没游戏可玩的玩家。●喜欢挑战自己极限的玩家。

总分 12

■外星人玩转70年代。

丁丁

游戏画面极为粗糙，建模简单，游戏过程小毛病众多，让习惯了次世代画面的我们眼前“一黑”。本作仍然继承了前作的疯狂搞笑的风格。关卡的风格都是70年代的特色，玩家操作外星人继续在地球上的各处作乱。尽管出到了第三作，但游戏中的幽默感不升反降，有一种枯燥的感觉。

星夜

《毁灭全人类》第一作发售时，以其扮演外星人在地球捣乱的独特题材引起人们的注意。而这款最新作成为一颗完完全全把自己炸毁的雷。这是一款从画面到游戏系统一无可取的游戏。总之如果你从来就没听说过这个游戏，请继续无视吧！在大作如潮的年末商战没必要为这么个游戏浪费时间。

ACE 飞行员

乱七八糟，恶趣搞怪依然是本作的最大特色。如果你在前几作能够找到乐趣，那么本作也可以给你带来同样的乐趣。在街区将奇形怪状的外星人轰成渣确实恶搞到极点。本作在各个方面都没有什么进步，相对众多次世代游戏本作越来越小品像，恶劣的操作和高度重复的任务令人迅速止步。

■X360■DVD-ROM■THQ /Sandblast ■Destroy All Humans! Path of the Furon■动作■2009年12月8日■1■无对应周边

喧哗番长3 全国制霸/喧哗番长3 全国制霸/Spike/动作/PSP 评分 20

火影忍者 终极忍者风暴/NARUTO：Ultimate Ninja Storm/NBGI/动作/PS3 评分 24



文 九兵卫 美编 anubis

通关时间：完成主线流程与工会委托约需 60 小时。

X360	最后的神迹	Square Enix	角色扮演
	The Last Remnant		日版
	2008年11月20日发售	1人	6800日元
	无对应周边		对应15岁以上玩家

期待已久的 Square Enix 原创角色扮演游戏大作《最后的神迹》终于和我们见面了。游戏的画面让人称赞，系统也非常耐玩，除了流程中有几场战斗的时间过长、打起来有点拖沓之外，本作其他方面做得都很不错，尤其是气势十足的集团作战更是给人印象极深，所以遇到困难的玩家千万不要早早放弃了。由于篇幅有限，详细的工会委托攻略还请期待我们接下来的研究吧！

系统详解

遇敌

在游戏中，迷宫里的所有敌人都是可见的，他们的警戒状态会在头上的小圆框中显示出来，“……”表示没有察觉，“！！”则表示发现玩家，当敌人接近我方，其头上的小圆框就会由白变红，这时候才能进入战斗。与敌人发生战斗也会有两种情况：一种是我方主动按下RT键展开战斗区域以发起先制；二是在没有展开战斗区域的情况下被敌人靠近而受到偷袭。前者进入战斗后我方先选择指令，后者进入战斗士气槽会比较低，而且还会被敌人先攻击。另外，展开战斗区域时如果被该范围内的多名敌人察觉，那么就会出现 LINK（连携），进入战斗时敌人的数量会翻倍。



战斗等级与能力提升

本作中没有具体的等级概念，每场战斗后游戏会给玩家的战斗等级（バトルランク）作出评价。战斗等级越高，即使是同样的敌人也会变得更强。原则上讲，只要击败敌人的数量增加，战斗等级就会不断提升，当然也不排除战斗结束因我方小队战斗不能而导致等级下降的情况。和其他游戏不一样，本作中人物的能力提升不受等级限制随时都可以进行。越是与高等级的敌人战斗，能力就越是容易提升。换而言之，如何在与同样数量的敌人战斗的情况下获得更高的能力提升就变得很重要，否则就算战斗等级再高，队员能力也有可能会非常低。培养角色的基本要求具体概括起来就是以下几个原则：不要与胜利后提升能力不明显的敌人战斗；单对单战斗，不要一次与多名敌人发生 LINK；尽量找强力的杂兵进行挑战，形势看似对我方越不利则能力提升越快；避免混合编队，物理和魔法类的队员在战斗中有区别地加以锻炼。



士气槽与 AP

士气槽是影响战局的一个关键要素。士气槽过低，敌人的攻击力会上升，我方回避率下降；士气槽压倒敌人时，我方（队员全身冒蓝气）会心一击概率大幅上升，攻击力也可以得到额外奖励。AP 槽则显示于 HP 的下方，它是我方发动技能和魔法的必要条件，待机时回复最快，每回合结束也会自动补充，有一些诸如全力攻击的指令也必须要 AP 满足一定条件才会出现。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. /Unreal Engine, Copyright 1998–2008, Inc. All Rights Reserved

战斗方式



游戏采用的是集团作战的方式，每个小队共享一条 HP 槽，战斗结束后自动回满。除了向敌人移动时不会发生对峙以外，选择指令并进入战斗后会根据战场敌人与位置的不同而出现多种不同的战斗方式，具体效果如下。

Lock Up: 锁定（Lock Up）是最普通的攻击方式。一回合内敌我方双方小队的成员均各拥有一次行动机会，在使用道具指令或者切换敌人时会自动解除锁定。

Side Attack: 发动侧面攻击（Side Attack）并不需要敌人处于我方侧面，只要我方小队对处于被同伴小队锁定的敌人攻击就可以发动（特定BOSS除外），其好处是我方攻击力获得额外奖励而且不会受到反击。

Rear Assult: 背后攻击（Rear Assult）相比侧面攻击更加有利。当两个小队同时锁定一队敌人，我方另一组队员继续加入并对其攻击就可以发动背后攻击，攻击力奖励的效果非常明显。

Raid Lock: 偷袭（Raid Lock）虽然只要单组的小队就可以完成，但是在进入战斗之前需要不被敌人发觉，发动时同样会有攻击奖励。

Multi Lock: 在进行一些BOSS战时，即使满足侧面攻击的条件BOSS也同样会反击，这就是多重锁定（Multi Lock）。游戏后期的很多BOSS都有这项能力，战斗时需要格外小心。

Massive Strike: 所有小队同时锁定一组敌人并满足侧面攻击和背后攻击的全部条件后，我方就会发生大规模锁定（Massive Strike），攻击力奖励会大幅提升。

Intercept: 受战场配置的影响，有时在我方在锁定敌人准备攻击时也会被半路杀出的敌人截断去路（Intercept），此时会自动进入战斗。一般情况下被挡住去路无所谓，但是如果我方正在赶往救助同伴的路途中被敌人截断那就比较麻烦了。

Critical Offense/Defense: 战斗中我方在攻击时有一定概率会发动会心一击（包括反击），此时画面会慢放，我们只要看准时机按下屏幕中提示的按键就可以发动。角色的武器不同，反应按键也不同，其中剑和刀为 A 键，杖为 B 键，枪为 Y 键，锤子为 X 键，斧为 RT 键。会心一击最大的好处就是可以将我方队员的攻击顺序直接提前。

战斗指令效果一览

本作的战斗是根据不同情况随时变换的，玩家无法具体做出选择，为了方便大家根据战局的不同指定战斗策略，这里将所有战斗指令作一个说明。

攻击指令

指令名	效果
攻击しろ	使用普通攻击，AP消耗为0
蹴散らせ！	对实力比我方稍弱的敌人发动普通攻击
サクッとかたづけろ！	对实力比我方弱很多的敌人发动普通攻击
玉砕覚悟で攻めろ！	对实力比我方强很多的敌人发动普通攻击（该指令能让我方成长更快）
加势しろ	用普通攻击支援我方被锁定的队友
突击ッ！	用普通攻击支援我方锁定BOSS的队友
见惯れない奴だが臆せず攻めろ！	与稀有怪物战斗时的特殊指令
侧面から攻めろ	发动侧面攻击
背面を突け	发动背后攻击
状况を覆せ！	士气槽低下时对其进行少量回复
全力で攻击しろ！	发动队员威力最高的招式，AP消耗较大
ファイティングアーツで攻めろ	以物理攻击技能为主
ミスティックアーツで攻めろ	以魔法攻击技能为主
まとめてかたづけろ！	将敌方小队整体作为目标发动攻击
状态异常を狙え	发动使敌人状态异常的攻击
士气を低下させろ	使用战略术法让敌人士气低下
临机应变に对应しろ	由小队的队员自行根据情况指定作战方针
盾になれ	前卫进行防御，后卫进行回复，根据情况也可以发动攻击
チャンスをうかがえ	如果没有发动侧面攻击的机会则原地待机
待机して战力温存だ	原地待机，AP大幅回复
リーダーを溃せ	抓住1回合内消灭敌方小队的机会
カウンターを狙え	截断敌方小队
远距离から攻击しろ	使用魔法对敌人发动单方面攻击，不会被锁定

回复与辅助指令

指令名	效果
救助しろ	使用道具或魔法复活我方小队，该回合也可以使用回复技能
アイテムアーツでHP紧急回复！	最快速度使用道具进行回复，需要先解除锁定状态
急いでHP回复だ！	对被锁定的我方小队根据情况采取HP回复行动
なんとしても救い出せ！	对被锁定的我方濒死小队根据情况采取HP回复行动
HPに余裕を持っていけ	进行HP回复的同时发动攻击
攻击辅助をしつつ攻击だ	发动攻击力上升的技能
防御辅助を使って坚实に攻めろ	发动防御力上升的技能
カバーに入れ	对锁定敌人的我方小队边掩护边攻击
セットアップ！	使用能力值上升的技能
リカバーに控えていろ	我方小队HP不足时及时给予回复
防御を固めろ	小队全员原地防御

特殊指令

战斗中的特殊指令包括召唤兽、必杀技、全体治愈、全屏魔法攻击等等，它们会用“！”表示出来，人物栏也会出现黄色气槽。虽然特殊技威力和效果都很不错，但由于其完全是随机出现的，所以很考验玩家的运气。不过貌似特殊指令在濒死状态以及 AP 值全满的状态下似乎出现的概率会高一点。



异常状态

名称	效果
带炎	对炎无效，行动次序被强制变更到最后
带冰	对冰无效，追击效果强制为0
带雷	对雷无效，会心一击概率强制为0
带酸	对酸无效，特殊防御强制为0
带石化	受到伤害有一定几率直接死亡
ピヨリ	下一回合无法行动
グロッキー	陷入濒死状态
ポイズン	我方小队每名队员行动时HP减少1/6
パライズ	我方小队无法使用物理攻击
サイレス	我方小队无法使用魔法攻击
カーズ	我方小队每名队员行动时一定概率直接死亡
ファンブル	小队队长死亡，队员不受玩家控制
アニメート	队员不受玩家控制并成为我方敌人
KO	战斗不能

阵

阵是游戏中用来给我方的部队进行编成的系统。每个小队可以选取不同类型的阵型，之后则要决定小队的队长以及其他成员。在编成的过程中，我们最好给每个小队配备一到两名可以进行回复的队员。由于大部分时候战斗中的指令分物理和魔法两类，所以编队时要加以归类，这样就不会出现魔法型队员拿杖攻击敌人或者物理角色放魔法之类不划算的情况了，这对角色的成长也有好处。在一些硬战中，有针对性地选择合适的阵以及队员是非常重要的。

佣兵

不断完成委托，在工会中我们就可以雇佣很多形象和能力各异的佣兵，他们的实力都很强，而且也都有自己的独立剧情。只可惜佣兵属于小队队长，在名额有限的情况下上场机会不多。

剧情流程攻略



ヤマ－ン平原



①游戏开始是一场多个小队共同参加的集团战斗，熟悉一下操作规则后完成第一回合的作战。第二回合选择指令“ゲイ・ボルグ发射”结束战斗。

②从地面落至洞窟后，艾玛（エマ）作为小队成员加入。前进不久可以在她停步的地方调查宝箱，得到一把剑“ブロードソード”。

③继续前进和艾玛对话，靠近路边的敌人后按 RT 键索敌进入战斗，战斗时会有很多说明与提示。胜利后来到洞窟出口前的平台，发生 BOSS 战。

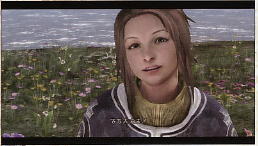
BOSS ラプトル

游戏第一场 BOSS 战非常简单，虽然我方的所有攻击也会被 BOSS 完全躲掉，但是并没有什么大碍，战斗中以适应操作为主。进行到第三回合时，指令中会出现“このチカラは……？”这一选项，选择之后便能触发剧情，战斗结束。

アスラム

①看到主角拉什（ラッシュ）的特殊能力后，戴维德（ダヴィッド）相信了他就是赛克斯（サイクス）博士的儿子，于是允诺会帮他寻找被掳走的妹妹伊莉娜（イリーナ）并带其返回了阿斯拉姆（アスラム）。

②进入阿斯拉姆后艾玛离队，通过城市地图一路前往“クラージェ区”，去酒馆（パブ）与老板对话。返回城市地图，前往新地点“アスラム城”。



③据四将军之一的帕古斯（パグズ）带来的消息，“ガスリン洞窟”和“ロベリア废城”似乎有掳走伊莉娜的家伙的踪迹，从两者中选其一后从世界地图前往该处。（选择对流程无影响）

ガスリン洞窟

采取物品一览	
种类	道具
伐采	杂草
	天然オイル
	フライの针
采掘	ガスリン铜
	ライトメタル
	铜矿石
	天然オイル
特殊	武器のレシピ・01
潜行	天然オイル
	记念メダル
	ジャーナ族の爪

①选择“ガスリン洞窟”路线后布洛克塔小队（ブロクター队）加入。

②进入洞窟后一直往里走，这里的敌人比较弱，战斗时使用物理攻击“ファイティングアーツ”比较有效。分岔路口左侧的通道可以从宝箱拿到“300G”；从右边的通道前进，路上的宝箱是“キュアリーフ ×5、リラックスハーブ ×5”，再往前走一点就是 BOSS 战了。

BOSS 暗ブローカー

因为是游戏的初期 BOSS，所以敌人的实力依然不强，攻击方面以“ファイティングアーツ”为主，先将侧面的“暗ブローカー一派”消灭，最后再对付 BOSS，单人行动的布洛克塔（ブロクター）HP 不够的时候可以考虑回复。战斗胜利后调查传送装置返回“アスラム城”，布洛克塔小队离队。



ロベリア废城

“中枢层”采取物品一览	
种类	道具
掘出	骨くず
采掘1	铜矿石
	石材
	天然オイル
采掘2	铜矿石
	石材
	天然オイル

“招来殿”采取物品一览	
种类	道具
潜行	ジャーナ族の骨
	天然オイル
	记念メダル

①选择“ロベリア废城”路线后帕古斯小队（パグズ队）加入。

②进入废城后自动得到“红钢玉”，战斗中可以使用法术。这里的敌人同样比较弱，利用另一个战斗指令“ミスティックアーツ”能轻松地将敌人解决。1 楼走廊右上方的角落里可以拿到宝箱“キュアリーフ ×5、リラックスハーブ ×5”。

③路上被封印的门只要与其缔结契约就可以打开，路上左右两边角落的宝箱依次能拿到“退魔の秘石”和“500G”。

④来到楼上后右侧的房间有宝箱“アンクレット”，左侧房间开门就是敌人。进正门发生 BOSS 战。

BOSS 反レムナント活动家

本场 BOSS 战依然是先清理周围的杂兵，将“反レムナント活动亲卫队”和“反レムナント实行部队”全部消灭之后再与 BOSS 交战，战斗时多用法术，HP 不够可以及时回复。

ディル高原

①从传送点返回“アスラム城”，布洛克塔小队和帕古斯小队同时加入，一起前往世界地图上的“ディル高原”。

②进入高原后能够使用“目标时间（エイムタイム）”这一能力来减慢时间。在这里我方人多势众，敌人的实力也不是很强，但是要注意不要被连锁或者偷袭。一直往前方走可以在宝箱中获得“キュアリーフ ×2、リラックスハーブ ×2、800G”，上桥之前右

chain 本作中的连锁（chain）要求玩家索敌时能一直发动先制，一旦被敌人偷袭连锁则会中断。连锁越高战斗后奖励越高，能力提升越快。

边的宝箱中是“ディル高原の地图”。

③通过桥之后继续往传送点前方走会看到挟持着伊莉娜的伊艾加（イェーガー）和瓦格拉姆（ワグラム），见到拉什带着这么多同伴，他们两人自然也不想节外生枝，只是留下了一帮怪物就迅速地消失了。

采取物品一览

种类	道具
特殊	指轮のレシピ・01
	Dバレット・ガステール
采掘	石材
	75G
伐采	天然オイル
	杂草
	フライの针

采取物品一览

种类	道具
采掘	ライトメタル
	铜矿石
	天然オイル
特殊	Dバレット・イスキア

②战斗胜利后进入洞窟，沿着左边的路一直走，半路上的宝箱可以拿到“バトルフランシスカ－1、武器のレシピ・3”，该区域最后一个分岔路口往右走可以拿到宝箱“リバースリーフ ×3、キュアリーフ ×3、リラックスハーブ ×6”。

③进入下一个区域道路更加简单明了，一路往里走从宝箱中能得到地图“ブラックデールの地图”，继续前进到洞窟的尽头会看到瓦格拉姆正在利用伊莉娜企图让神迹觉醒，拉什当然要上前制止，不过瓦格拉姆再次召唤出了怪物。

BOSS ベープランター

本场战斗中敌人会将我方围成一圈，不过还好BOSS本身并不会轻易攻击，先将它两侧的杂兵消灭干净再对其进行围剿。BOSS攻击时会附带中毒效果，但是对我方影响不大，由于BOSS的HP不多，所以战斗也不会持续太长。



アスラム

①返回阿斯拉姆后拉什单独行动，前往“クラージェ区”的工会去雇佣小队队长，顺带看一下“ギルドアドベンチャー”有没有已经完成的工会探险。

②前往酒馆，和门右边“神秘的な女性”对话并接受“めぐる日々のささやかなはじまり”这一委托，该委托只要在“ロベリア废城”将刚才得到的信转交给入口不远处的“ヤーマ”就能完成。

③回到酒馆后与老板对话，之后便可以从世界地图上进入“セラパレス”了。

セラパレス

①塞拉帕雷斯（セラパレス）是一座建造在巨剑之上的空中城塞。来到这里后和入口通道左边的女剑士对话，接着去街对面的商店找“新米カスタマイズ职人”交谈，最后再前往“ランブロ区”的酒馆与门右边的该职人对话就可以接受“その名はドリル”这一委托了。



②这次委托的内容是带上多利尔（ドリル）前往“ガスリン洞窟”挖掘矿物，在洞窟通道的墙壁上看到闪光的提示点就可以呼出多利尔进行挖掘，得到一块光金属“ライトメタル”后委托完成。

③从酒馆出来后与对面的“セラパレス兵”对话，接着返回阿斯拉姆。戴维德获得了关于白衣魔导士的新消息，为了探清虚实，这次他决定与拉什以及四将军共同前往。

ブラックデール

①从世界地图上刚进入“ブラックデール”，众人就和伊艾加撞上了，在说服无效的情况下，战斗是惟一的选择。

BOSS イェーガー

本场BOSS战的场地非常大，敌人也有很多小队，因此最好不要轻易深入敌阵。另外戴维德和托尔加尔的小队是不受我方指挥的，战斗中最好和他们共同行动，避免被敌人围剿。消灭了杂兵军团，剩下伊艾加最后一个就很好对付了。

BOSS イグナイト・アイドル

本场战斗中BOSS的攻击欲望比较强，除了单体的火球攻击之外，炎属性的全体魔法会给我方全体小队各造成300到400HP的伤害，所以在战斗前期和清理杂兵的时候务必要注意每个小队的HP剩余量。后期由电脑控制的小队可能会主动接近BOSS，即使此时主角的小队仍然未解决战斗也最好不要上前援助，帮他们起到牵制的作用就可以了。



アスラム

①再次与妹妹擦肩而过的拉什回到阿斯拉姆后非常失落，自己的无能让他感到极度懊恼。单独行动后前往“クラージェ区”，和那里的“アスラム警备兵”对话，戴维德让拉什回城商谈要事。

②在城殿中，戴维德告诉拉什自己作为阿斯拉姆的领主刚刚被邀请去圣都参加在那里举行的共和会议，为了得到更多的有用情报，他打算带上拉什和四将军一起前往，拉什听了自然是十分高兴了。

③此时我们可以作成3个战斗小队，编入4名小队队长并雇佣10名队员，具体阵型和配置根据自己的需要进行安排。去中央广场和那里的军官对话可以免费雇佣到阿斯拉姆士兵。





EMMA HONEYWELL

エマ・ハニウェル

快速提升能力

游戏中有几个地点消灭杂兵提升人物能力很快：地狱门一战之前的“アクアラム”；据点战之前的“ヌモール废坑 第五作业区画”；最终战之前的“ジーベンビュール 第六の道”等等。

ホワイトロッキー

采取物品一览	
种类	道具
特殊	武器のレシピ・08
	187G
伐采	木材、蔓
采掘	ガスリン铜

①"ホワイトロッキー"是前往圣都的必经之路，整个地形是一个高低不平的丘陵，看似比较大，但是只要贴着左侧的岩壁走就可以直接通过。入口前方右侧土坡下宝箱可以拿到地图"ホワイトロッキーの地図"，另外两个宝箱一个在出口右侧的岩石下，里面是"断简·鹤翼の阵"，另一个宝箱则在最右边尽头的石壁前，可以拿到"レラージュ·フェラル、旅人のアミュレット"。



圣都エリュシオン

①来到神迹文明的发源地圣都艾琉西恩（エリュシオン），这里雄伟的建筑让拉什看得目瞪口呆。进入"议事堂前"的研究室（アカデミーエントランスホール）中和"受付の女性"打听自己父母的消息，结果拉什被告知他们目前正外出参与一项研究计划。回到"テュラー通り"会看到霸王和他的部下正在入城，此时拉什身上的项链又起了奇怪的反应。

②再次回到议事堂和通道中的女官对话，戴维德要独自一人前往议会，拉什则和其他人从通道右边的门"アークゲート"进入了阿库（アーク）神迹的内部。

③看到霸王竟然能和阿库神迹缔结契约，所有人都很吃惊。带着好奇，拉什沿着通道一直往圣域的深处走去。途中启动机关可以打开前进的路，这段路程的演出效果很大气，大家在前进的时候可以慢慢欣赏。

④来到圣域的尽头，突然出现的霸王对着拉什说了一些什么"觉醒"之类的奇怪的话，他甚至还在幻境中看到了自己的母亲，在迷茫中，拉什的意识渐渐模糊起来……

⑤醒来时众人已经带着拉什回到议会门前，在四将军的证言下，议长威尔弗雷德（ウィルフレッド）也不得不承认霸王和神迹缔结契约的事实，共和议会宣告中止。

⑥前往"グナーデ区"的"エリュシオン寺院"，和那里的"寺院僧兵クシティ"对话，之后寺院的门便会打开，众人向"チリー·モルグ"出发。



チリ-·モルグ

"中央区画"采取物品一览	
种类	道具
特殊	骨壶
	674G
采掘	铁矿石
潜行	ルード・オベロン（稀有）

"东部区画"采取物品一览	
种类	道具
特殊	武器レシピ・20
	武器レシピ・21
	Dバレット・オーモス
潜行	朽ちた古书
采掘	兽人のコイン
	油虫

①进入寺院深处后直走然后往右，很快就可以从中央区画来到东部区画。东部区域只有一条路，进入圆形大厅后门会被关上，此时需要将大厅里的敌人清完才能继续前进。

②接着在东部区画前进，Y字型路口右边被烟雾覆盖（无法奔跑）的地面上有特殊采掘点，往左进入圆形大厅门会再次被封死，从惟一的路口出去时最好逐个将敌人消灭，如果将两个敌人同时牵入战斗那就比较棘手了。梯形房间右边角落中的宝箱里是"チリー·モルグの地図"，左边是则是一条长长的被烟雾笼罩的通道，该通道左侧梯子爬上去能拿到宝箱中的3200G。

③继续前进会回到中央区画的北部区域，第一个平台左手边的宝箱中是"兽人の药酒 ×4、フレッシュオイル ×4"。一直往上方走路上会有不少采取点，尽头的房间中有5个敌人看守着大门，必须要和它们同时交手。由于对方人多，建议我方编两个队，每个队都有可以回复的队员，只有稳扎稳打才能获得这场消耗战的最终胜利。

④在研究室的房间里，拉什看到了自己的父亲赛克斯博士。博士告诉大家瓦格拉姆的目的其实在于保管在他手里的一块可以唤醒神迹力量的石板，只要瓦格拉姆没有得到这块石板，他就不会伤害伊莉娜。

⑤可惜的是，众人刚刚离开研究室就和守候在门口的瓦格拉姆碰头了，他用法术控制了拉什并得到了石板扬长而去。博士陷入了昏迷。

⑥回到圣都的落脚地，艾玛提出要单独带拉什去见他的母亲并将情况转告给她，而戴维德则带着博士和其余部下先行返回阿斯拉姆。

ヌモ-ル废坑

采取物品一览	
种类	道具
特殊	武器のレシピ・22
采掘	メタルブラック
	钢铁石
	ルード・シルフ（稀有）

①和"ヘンドラー街"台阶前的艾玛对话前往"ヌモール废坑"，由于这里只有拉什和艾玛两个人行动，所以战斗时要格外小心，敌人弱魔法攻击，所以多使用"ミスティックアーツ"会安全一点，每场战斗切记不要拉两个敌人进入也是最基本的规则。

②操作升降机进入下一个区域，右手边角落里的宝箱是"ブレイブ·レイピア"。一直往右上方前进，通过路尽头的升降机可以从大坑道进入"次期开发予定区画"。



③在"次期开发予定区画"操作升降机中途可以停两次，左右两侧的房间分别有宝箱"断简·アサルトシフト"和采取点。若是有敌人飞到升降机上则要需要将其消灭。

④到了最下层，左侧的通道尽头总算可以拿到"ヌモール废坑の地図"。一路向前直走，右手边第一个房间雷可以拿到宝箱"マーシャルの秘石"，调查该层最里面房间就是BOSS战了。

BOSSナムル·ニラム

这个BOSS以前曾经公布过，但是战斗的难度甚至还不前一个迷宫最后的杂兵战。BOSS的弱点仍然是魔法，尽可能多用地使用法术是最有效率的攻击魔法。它的普通攻击威力都不大，最强的一招也就是接近400的伤害值，所以只要将我方的HP保持在500左右，整个战斗的过程会非常轻松。



初期迅速赚钱

在游戏初期金钱基本不够用，想要尽快赚钱最好的方法是捕捉怪物并将其高价出售，所以战斗结束后大家就不要急着把敌人分解了，尤其是一些高等级怪物。

⑤不出所料，拉什在这里见到了母亲。原来母亲曾经是艾玛的救命恩人，难怪艾玛会知道她隐居在这里。拉什将所有的情况告诉母亲后，她也落下了懊悔的泪水，因为继承了玛谢尔（マーシャル）的血液，她和伊莉娜都拥有让神迹觉醒的能力，正是背负着这样的能力，塞库斯一家才会陷入这场危机。处于长远考虑，拉什的母亲决定暂时继续隐居，临走时她将伊莉娜的项链交给了拉什。

⑥由于受霸王与阿库神迹缔结契约的煽动，共和议会也分为了对此抱有赞成和反对态度的两派。议长在不得以的情况下向阿斯拉姆发出了援助的请求。虽然并不是赞成哪一派，但是利用这个机会，阿斯拉姆也很有希望能从塞拉帕雷斯附庸城市的阴影中走出来，所以戴维斯还是决定去赌一把。



勇士の城壁

采取物品一览	
种类	道具
特殊	骨董の壶
	武器レシピ・25
	Dバレット・ブラキーオン
伐采	ブレラの実
	テーテチカの叶
	研草
潜行	ロバル贝

①出发前可编成的队伍进一步扩大，整装完毕后和戴维德对话前往“勇士の城壁”。

②走到城墙前进入左边的大门可以在里面右上角得到宝箱“断简・Vチャンス”，继续往左则是通往另一个都市格尔（ゴール）的路。

③从城墙前往右走可以在进门后左侧的城墙下得到宝箱“勇士の城壁の地图”。接着往上走，在城门内可以拿到“パワーメダル ×3、武器レシピ・26、武器レシピ・27”，右侧城门外角落的宝箱则是“牙の足饰り”。继续前进便能到达目的地“龙城ナ－ガプール”了。

龙城ナ-ガプ-ル

①来到龙城后在“フリュッセ大通り”右下方的码头和船员交谈，之后分别去“ノルデンアルム区”和“ズューデンアルム区”找那里的艾玛和帕古斯对话。

②返回“フリュッセ大通り”后发生剧情，接着去“ズューデンアルム区”找一位“柔らかなまなざしの老人”

③趁着自己不在，霸王居然派出军队袭击了塞拉帕雷斯，这让戴维德的计划一时陷入了被动。火速赶回阿斯拉姆后，戴维德只得带着众人硬着头皮前往“鹫の巣”应战，而此时留下来看守城池的艾玛会从我方队伍中离开。

BOSS ロエアス、カスタネア

本场战斗难度不小，建议大家在此之前多做一些委托任务将等级提升至 30 级以上再来挑战。开始战斗时先消灭左上方的杂兵，接着再尽可能多地将前来迎击的敌人干掉。靠近两个 BOSS 时不用慌张，多注意补血，先将 HP 较少的罗艾尔丝（ロエアス）打倒，只剩下卡尔塔奈尔（カスタネア）时也不能大意，他会使用威力巨大的“オーバードライブ”这招来连续攻击，所以谨慎起见最好在 HP 充足的情况下再发动攻击。



アスラム

①就在众人与罗艾尔丝（ロエアス）和卡尔塔奈尔（カスタネア）进行激战的同时，霸王居然一个人闯进了阿斯拉姆，但是他的力量实在过于强大，没有任何人能阻止他前进的脚步，包括留守的艾玛在内。用尽全力坚持数回合后，艾玛还是抵挡不住霸王的力量，终于倒在了他的脚下。一阵刺眼的光线之后，霸王通过石板转眼间就和守护者阿斯拉姆的神迹缔结了契约，一切就好像圣域的那次事件的重演一样。

②谁也没想到和艾玛的分离竟然成为了永久的诀别，明明是凯旋归来，但是谁也高兴不起来。事实证明，这一切都是身为议长的威尔弗雷德的阴谋，正是他导演了这出调虎离山的诡计。艾米（エミー）继承母亲艾玛的遗志，也穿上戎装加入到队伍中来。是时候要去找威尔弗雷德清算了。

アクアラム

①来到龙城的“ズューデンアルム区”，和下水道前的戴维德对话就能进入“アクアラム”了。一开始的“第三主水路”区域可以操纵平台来越过水道，左边的小路尽头的宝箱中是“忍耐の耳饰り、正义の腕轮”，一路往前走，在第三个操纵平台时，右侧的小路里有宝箱“断简・ティルトカラコール”。

②第二个“东部通水制御区”区域稍微有点复杂，需要先操纵平台移开，然后再由梯子从下面的水道走才能通过。该区域的两个宝箱一个在入口附近，另一个则要在半路上通过梯子爬到上面去才能拿到，宝箱中分别是“断简・ヒールシフト”和“アクアラムの地图”。最后一个“中央取水廊”区域就非常简单了，最左边可以拿到宝箱“ディフェンダー ×1、リバースバルブ ×5、キュアバルブ ×3、フェアリーハーブ ×6”，接着从梯子爬上去打开大门就将是一场硬仗了。

③鉴于本场战斗不小，建议大家趁此机会将 DISC1 限定的委托任务全部做完，顺带提升一下队伍的能力，这样打起来会轻松不少。

BOSS ハルピュリア

二连战的第一场是热身战，3 组敌人都不是很强，只是 HP 高一点而已，中了异常属性后及时回复。总之尽可能快地解决本场战斗，胜利后发生剧情，自动与瓦格拉姆召唤出的地狱门战斗。

BOSS 地狱门

本场战斗一开始连续两个回合选择特殊指令拉什可以召唤出召唤兽“サイクロップス”，虽然它的攻击力不高，但是可以将其作为肉盾牵制住杂兵。稳扎稳打将杂兵清完后，对付地狱门时最好不要同时上前攻击，因为如果被其使用多次范围技对我方反击会令形势变得极为不利，留一到两组队员专门负责回复会相对稳妥一点。另外本战千万不要有任何一个小队死掉，否则会被 BOSS 使用“アニメーター”来操纵，这样基本就没有胜算了。



禁忌术法

横扫千军的禁忌术法“ブラックアウト”和“ホワイトアウト”无疑是游戏中最霸道的攻击方式了。其中前者的习得方法是让掌握突击术法“アサルトアシッド”的角色充当队长并配备至少两名会用全体攻击术法的队员，之后在战斗中蓄满足够的AP并以HP较高的怪物多加练习就有一定概率学会。

樱宫

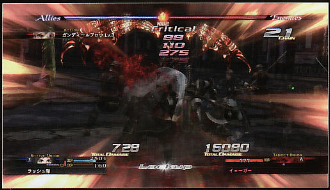
采取物品一览	
种类	道具
特殊	坏れた盾

④战胜地狱门后来到龙城的樱宫，右边的角落有宝箱“龙城の地图”。接着从左侧的门走，大厅中宝箱是“キュアリーフ×10、リバースリーフ×10、リラックスハーブ×40”。从正中央的门进去，我们就会迎来DISK1的最后一场战斗。



BOSS イェ-ガ-、ロブオ-メン

本场战斗比起此前一战难度不是很大。由于伊艾加的实力非常有限，消灭完杂兵可以很快将其搞定。最后只剩下他的召唤兽要小心它的范围攻击，该BOSS的HP相当高，所以千万不要放松警惕，不然很有可能会前功尽弃，战斗时只要我方的HP随时维持在安全线以上即可。



アスラム

①粉碎了威尔弗雷德的想借神迹侵吞天下的野心后，霸王率领着他的军队再次出现。龙城的神迹被其彻底解放，其释放出的具有毁灭性的能量眼看就要将所有人连同霸王一起吞噬。危急时刻伊莉娜使出了玛谢尔的力量将神迹平息，众人这才逃过一劫。

②在那之后过了很长一段时间，霸王军由于失去了领导而在各地的镇压中渐渐销声匿迹，格尔的领主接替威尔弗雷德成为了新的议长，一切似乎都在往好的方向转变。

フォ-ン海岸

“星海の岸”采取物品一览	
种类	道具
特殊	家宝の壶
	3491G
采掘	白银钢
	再铁
	金矿石

“海兽の踊场”采取物品一览	
种类	道具
特殊	Dバレット・ケイル
	5587G
潜行	珊瑚
	再铁
	ルード・マーメイド

①阿斯拉姆得到新议长传来的情报后，和戴维德对话结束就可以前往“フォーン海岸”进行调查了。第一个区域“星海の岸”的两个宝箱“断简・伏兵阵”和“フォーン海岸の地图”都在左边的分岔路中。第二个区域的宝箱则均位于右侧的分岔路中，分别是“レプラホーン・シザース”和“魔除けのレシピ・6、5200G”。走到最上方的路尽头，新的敌人“七人众”以及罗艾尔丝、卡尔塔奈尔集体出现在我们的面前。



アスラム

“第3主水路”采取物品一览	
种类	道具
特殊	追忆の剑
潜行	腐败ガス

“东部通水制御区”采取物品一览	
种类	道具
特殊	贵族の皿
掘出	陨石
潜行	ルード・ピクシー

①返回阿斯拉姆后，拉什的父亲也从昏迷中苏醒了过来，一家人总算团聚了，我们要先去圣都的“テュラー通り”给伊莉娜买礼物。再次回到阿斯拉姆后发生剧情去中央广场的警备兵对话，伊莉娜就会加入我方的队伍了，部队的可用编制进一步得到扩大。

②此时戴维德接到邀请前往圣都参加新的共和会议却因到会人数不足而作罢。趁着拉什的父母调整神迹探索仪的时间，众人分别前往“塞拉帕雷斯(セラパレス)”和“格尔(ゴール)”去拜见那里的领主以今后的对策。

③回到阿斯拉姆后探索仪已经调整完毕，地图上出现了6个据点，我们可以任意选择进入的顺序。由于每场BOSS战之前都是固定的攻坚战，敌人会一波一波地不断出现，难度不高但是需要做好长期作战的思想准备。如果掌握了全屏攻击的禁忌术法或者幸运地使出戴维德的能量炮则会轻松很多。





据点战

第一据点

注：以下每场据点战之前杂兵战这里不再一一介绍。

BOSS スニ-ヴァン

第一据点的BOSS战非常简单，先将杂兵清理完毕我们就基本没有什么好担心的了。BOSS的攻击力以及HP都不算高，只是每回合结束时会使用“ヴェファーレ”，我方小队万一被击倒就立刻在下一回合进行救助。

第二据点

BOSS ズイドウ

这个BOSS的物理攻击非常强悍，所以战斗前我方最好将阵调整为物理防御较强的类型。按照惯例将杂兵消灭后，BOSS也就没有威胁了，HP不满的情况下可以考虑待机回复，以免被其反击致死。BOSS的HP降低后会使用“惊异”来提升自己的能力，不过其攻击也并不可怕。

第三据点

BOSS ルド-プ

阵的选择在本战尤为关键，否则我方根本经不起BOSS和它手下的魔法师轰炸，这里推荐使用抗魔法攻击的“ヴァラーガード”阵。战斗时场地中杂兵还会召唤同伴，所以一定要迅速解决。另外建议不要将所有队伍都聚在一起，这样中了范围魔法后会非常吃亏。只剩下BOSS一个人时，战斗的难度就不高了。

刷稀有怪物

打倒迷宫中的稀有怪物后换区并存盘，退出后再读档回到游戏我们就有很高的概率发现稀有怪物仍然存在。流程中后期我就可以通过这种方法来刷新“チリーモルゲ 中央区画”的盗贼来获取大量金钱。

第四据点

BOSS ひな、はな

虽然本场战斗有两个BOSS，但只要找到窍门还是很好对付的。战斗一开始将我方的部队分为两路分别牵制住两边的BOSS各自为战，这样她们就不会采取HP回复等支援行动了。BOSS的攻击力很低，命中率也不高，即使是合体的范围技伤害值也非常有限，所以每两队解决一个BOSS还是不难的。差不多同时将两个BOSS消灭还能避免她们使用可以发动5次连击的“オーバードライブ”，可谓一举两得。



第五据点

BOSS ヤング

本场战斗是据点战中难度最高的一场。首先战斗开始时千万不要将队伍分开，不然阵型如果被敌人切断的话我方是无法及时给同伴复活的。除了杂兵群会经常使用范围魔法之外，BOSS每回合结束时使出的“大喧哗”是最令人头疼的，此招攻击力巨大而且具有范围判定，所以回血与复活在本战中会用得非常频繁。总之一定要想法维持我方的HP，盲目地攻击是最不可取的。

第六据点

BOSS ミルトン

此战的难度同样不大，杂兵可以第一时间消灭。BOSS的攻击力不高，前期的战斗会非常轻松。关键在于其HP减少后会每隔一个回合使用“气合”（浑身冒绿气），此招可以瞬间秒杀我方一个小队。要注意的是，BOSS使用“气合”时千万不要上前攻击，否则被他反击必死无疑。如果3、4个小队一起上的话，那就很有可能全军覆没了，大家遇到这种情况还是耐心地等一下回合，此时就稍微进行一下回复吧。

BOSS サイクロップス

完成全部六个据点战后会触发剧情，我们要紧接着和暴走的召唤兽“サイクロップス”进行战斗。虽然本战只有BOSS一个人，但还是不要大意，其对于我方威胁最大的依然是可多次发动的范围技反击，保险起见还是适当降低攻击的节奏，多注意回复。毕竟谁也不想让之前几十分钟的据点战重头再打，所以谨慎一点并不为过。



ケーニヒスドルフ

①从据点出来之后，众人终于来到了层层守护之下的霸王军老巢“ケーニヒスドルフ”。格尔的领主正在和阴魂不散的威尔弗雷德争斗，抢下了他手持的神迹后，这个利欲熏心前议会议长终于被神迹所吞噬，变成了一个不折不扣的怪物。



BOSS アラ·メルビラ－ナ融合体

本战的前半部分要不停地清除战场上的杂兵以及他们的增援部队，随后BOSS才会登场。虽然体型庞大，但是该BOSS的实力却不强，几种攻击方式都不足以直接致命。只要及时回复，本场战斗没有任何悬念，获得胜利仅仅是时间问题。

“漂泊の遺迹”采取物品一览	
种类	道具
特殊	Dバレット・スケロス
	曲がった枪
采掘	圣铁
	英雄のメダル
	绯々色金
	ルード・リャナンシー
伐采	知惠の实
	ウルの种
潜行	圣水
	珊瑚
	ルード・コボルト

“幻想の庭”采取物品一览	
种类	道具
特殊	武器のレシピ・34
伐采	ゼール树の木材
	テレヴァの蔓
	サージルの根

ダークフォレスト

①为了弄清霸王的真正目的，回到阿斯拉姆后伊莉娜竟然一声不响地独自去“ダークフォレスト”进行调查。担心妹妹安全的拉什当然一刻也坐不住，随即便动身赶去了那里。



②“ダークフォレスト”第一个区域“幻想の庭”的两个宝箱“クーフーリン・ハート”和“ダークフォレストの地图”都在第一个分岔路的左侧区域内，而从分岔路一直向上走则可以前往下一个区域。

③第二个区域“漂泊の遗迹”从台阶上的分岔路向左拿到宝箱中的“断筒・偃月の阵”，从右一直往里走，依然是台阶左侧的角落拿到宝箱“ダークフォレストの地图2”，进入左上方的入口发生BOSS战。

BOSS イリ－ナイド

这里的BOSS在和地狱门一战的时候曾经我们见过。只是这里他们多了一招可以操纵我方队员的“アニメーター”，遇到这种情况在下一回合我方只要选择“魅了状态に救出しよう”，队员就会将被控制的同伴一击必杀并立刻复活。除此之外战斗的时候并没有什么可担心的。



召唤兽 除了主角的召唤兽，游戏还有另外两个召唤兽：一个是完成“フォーン海岸”剧情后去阿斯拉姆的酒馆完成委托“マーシャルの石版”后得到；另一个是据点战全部结束后去龙城的酒馆完成委托“未确认飞行物体！？”后得到。

灵峰ヴァッケル



①带着伊莉娜回到阿斯拉姆后，戴维德从前来拜访的塞拉帕雷斯领主的口中得到了两个好消息，一是他认可阿斯拉姆将不再是塞拉帕雷斯的附属领地了；二是皇帝任命戴维斯为代理议长并提出要亲自接见他。

②从“ベルシュバルテレ”一路往右走来到通向帝都的必经之路——灵峰。“仰望の山道”半路上惟一的分岔路中可以拿到“灵峰ヴァッケルの地图”。进入下一区域后，两个宝箱“断简 · 魔阵”和“断简 · 天轮阵”就在非常明显的路边，爬到山顶后我们可能会遇上稀有怪物“天空の覇者”，它会使用附带诅咒攻击的毒气，战斗会消耗不少时间。

③到了帝都的神央宫拜见完昏庸的皇帝后，调查传送装置进入宫殿的内部，一路走到最深处我们会再次见到瓦格拉姆，他声称自己是世界的观测者并奉劝戴维德等人不要再干涉霸王的事情了。

④回到阿斯拉姆，戴维德在拉什的激励下最终还是没有改变自己的主张，他们誓要将这个世界从霸王的手中夺回来，哪怕要付出再大的代价。

“ベルシュバルテレ”采取道具一览

种类	道具
伐采	テーテチカの叶
	サージルの根
	研草
采掘1	ルード・オベロン
	化石の树
采掘2	アストラ合金
	化石の树

“仰望の山道”采取物品一览

种类	道具
特殊	英雄のメダル

“白银の顶”采取物品一览

种类	道具
特殊	Dバレット・ケバレー
	武器レシピ・58
	おぞましい壶、7579G
采掘	白结晶
	苍结晶
	圣铁
潜行	幻骸晶
	ルード・ドワーフ
	绯々色金

BOSS精锐部队 兽士班

圣平原的这场战斗如果按正常方式方式打，那将成为最消耗时间的一场据点战斗。敌人增援的数量出奇的多。学会了全屏攻击的法术当然更好，没有的话就只能在战场中间等敌人移动过来后各个击破。至于对付BOSS的时候，我方最好将队伍分散一点，这样就不会在BOSS使用范围攻击时吃太多亏。还好BOSS本身的HP并不多，坚持数个回合基本就能结束战斗。



ジ-ベンビュール

“第七の道”采取物品一览

种类	道具
特殊ト	武器のレシピ・61、10265G
采掘1	黑矿石
	デスメタル
	ルード・ケルピー
	幻骸晶
采掘2	ルード・ノッカー
	メレークリスタル
采掘3	メレークリスタル
	ルード・ケルピー
伐采	繁虫
	光虫
	黑油

“第六の道”采取物品一览

种类	道具
特殊	武器のレシピ・53
采掘1	万年球根
	雪结晶
	绯々色金
采掘2	绯々色金
	万年球根
	圣铁
伐采	万年球根

①在龙城“ノルデンアルム区”的酒馆中和“柔らかなまなざしの老人”对话，我们就可以知道前往最终迷宫——圣域的道路了。

②从世界地图进入“ジーベンビュール”的“第六の道”，先往前一直走可以在尽头拿到宝箱“魔女の证印”，第二个分岔路口一直往下走则能进入下一区域，出口附近有宝箱“ジーベンビュール第六の道の地图”。

③第二区域没有宝箱也没有分岔路，但是有一头拦着路的稀有怪物黑龙需要解决掉。第三个区域是“第七の道”，进入后在右边的路尽头可以拿到宝箱“断简 · デッドリーピアス”，继续往下走可以依次在路边通道中的宝箱里拿到“断简 · 玄武阵”和“ジーベンビュール第七の道の地图”。走到最深处的大门，进去后就可以发生BOSS战了。

BOSSスリ-ト・アイドル

瓦格拉姆的召唤兽并没有想像中的那么强。诅咒、酸性等这些异常属性攻击我们早已习以为常，只是这个BOSS每回合可以行动两次，所以打起来需要不停地回复，很是麻烦。好在它的HP同样不多，多用物理攻击的技能可以给其造成比较大的伤害。

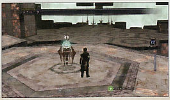


圣域

①目送瓦格拉姆重归虚无后，拉什在伊莉娜的帮助下和神迹缔结了契约，等待他们的将是最终的决战之地——圣域。

②圣域的前进方法和之前的类似场景相同，但是这里是会出现敌人的，另外在一些关键路口还会有不少BOSS级别的稀有怪物挡道，必须消灭了之后才能前进。

③临近圣域出口时可以拿到这里的两个宝箱“鬼神刀”和“ケルビー · シングル、ノッカー · セイロン、武器のレシピ · 62”。到了最后一个连通着世界地图的传送点，继续往前就是最终战了。



安装 本作的读盘比较频繁，时间也很长。最好的解决方法进行X360秋季更新后将游戏安装到硬盘中运行，这样至少能减少1/3以上的读盘时间。

BOSS カスタネア、ロエアス

最终战的前半部分是和卡斯塔奈尔（カスタネア）以及罗艾尔丝（ロエアス）的对决，他们的HP都不是太多。建议所有小队先一拥而上直接将攻击力惊人、范围技能伤害大的卡尔塔奈尔解决。只剩下罗艾尔丝一个人时虽然她会使用5次攻击的“オーバードライブ”，但是威胁远没有卡斯塔奈尔大，我们很快就能将她消灭。

最终BOSS 霸王

将两名部下全部干掉，霸王就出现在场地的正中央。一开始他会召唤出“ロブオーメン”，建议还是将我方分为两组各自为战。负责牵制霸王的小队不要急于攻击，而召唤兽除了偶尔使用的范围魔法有点威力其他都还好对付。顺利消灭召唤兽并将霸王的体力打到一半以下时，他会发动“鬼人”，攻击力提高三分之二，想要不出事故我方最好保持3000以上的HP。比较郁闷的是霸王发动“フォトンフィールド”时回避率高奇的高，所有攻击几乎都无法命中。这时必须保存实力，只要有耐心和BOSS慢慢消耗，胜利最后还是会属于我们的。





最后的神迹



身为神迹管理着之一的霸王由于担心人类过于依赖神迹而导致世界毁灭，于是打算将神迹的力量解放，但是这样的话人类也有很大的可能被神迹的力量所吞噬，就像威尔弗雷德一样。拉什为了不再失去自己所珍惜的亲人与同伴，关键时刻终于阻止了霸王。不过在世界各地的神迹消失的同时，拉什本身作为一个神迹也将随之逝去，虽然很难接受这样的事实，戴维德和伊莉娜也只能含着泪与他告别。在没有神迹存在的明天，一切都将从头开始，相信人们一定会在某一天再次想起这名曾经为了亲人和朋友的未来而奋斗过的青年，想起那最后的神迹……

—The End—

通关心得

本作通关后没有二周目概念，直接返回标题画面读取最后的存档我们可以继续探索游戏的世界。鉴于流程中有不小难点，这里给大家稍微做一下简要说明。

①游戏前期尽量压低我方的战斗等级，只要能力提升即可。队伍也尽量不要战士和魔法师混编，多培养拥有回复技能的角色；

②地狱门一战之前完成所有DISK1任务，包括艾玛牺牲前的委托以及各个城市的魔女任务；

③流程中难度较高的几场战斗建议成长到以下条件再去挑战：地狱门——各小队HP2000起，战斗等级40以上；第五据点战——各小队HP3000起，战斗等级60以上；最终战——各小队HP4000起，战斗等级70以上。BOSS战每队中都要有能够回复和复活的队员，具体配置要视各个玩家的队员培养情况；

④本作的工会委托和主线流程同样重要，平时尽可能多地完成委托可以让主线进行得更顺利，有很多地点和城市也只有通过工会委托才可以进入。

采取点说明

在游戏中，多利尔（ドリル）会帮助我们在迷宫中采取各种各样的宝藏和素材，是非常讨人喜欢的小家伙。每个迷宫中多利尔可以挖掘的次数在屏幕右侧用“D-ACT”来表示，挖的次数增多它也会随之升级（最高16级）。攒齐了多利尔收集的材料以及怪物掉落或分解的素材后，我们可前往城市中的锻冶屋去强化或者制造更强的武器和道具。

采取点种类

种类	获取物品
采掘（岩石）	石头、结晶等矿物
伐采（草丛）	木材、花等植物
潜行（地下）	贵重金属与各种遗产
潜行（水中）	水、油等天然资源
特殊	隐藏的财宝（只能挖一次）



成就指南

本作的成就基本和流程剧情无关，大部分都是通过收集和成长得到的，还有些则是要讨伐工会委托中的稀有怪物，难度不小。另外目前官方只给出了600点成就的拿法，还有400点隐藏成就仍未公布。

成就名称	要求	点数
バトルの上级者	战斗次数超过100次	20
战いの连锁	连锁战斗次数超过200次	30
デストロイヤーは笑う	消灭怪物数量超过2000只	30
秘められた力の解放	发动时间慢放能力超过100次	10
一瞬への挑战	会心攻击成功次数超过100次	10
ギルドマスターの信赖	工会冒险数量完成超过30个	10
佣兵たちのリーダー	在工会雇佣的佣兵人数超过30人	10
终焉の继承者	生产出道具“终焉の石”	30
血に饥えた狩人	采取到道具“デスメタル”	30
魔を统べる导师	获得道具“阵卷·ニンアズブラスト”	30
モンスター解体业者	分解的怪物数量超过500只	20
リサイクルの重要性	分解的装备品数量超过300个	20
孤高の战士	成功讨伐“ストラトスフィアドラゴン”	30
龙杀しの英雄	成功讨伐“エンシェントドラゴン”	40
伟大なる战士	成功讨伐“虚空からの来访者”	40
晓の英雄	成功讨伐“晓の新王”	50
神杀しの英雄	成功讨伐“神と呼ばれしもの”	140
战栗のハンター	在一场战斗中杀敌超过30名	30
失われた神の诗	总消费金钱超过100000G	10
リッチなひと时	获得金钱总额超过200000G	10

下载内容 游戏预定将不定期通过Xbox Live下载来提供更新。第一弹内容已于12月上旬放出下载，除了增加了一些工会探险内容以外，还开放了隐藏迷宫“超古代遗迹”。



在上期，我为各位介绍了《啪嗒嘭2》极其厚道的试玩版，而在将正式版通关之后，我强烈地认为游戏的一代只能算是二代的一个“超大试玩版”，因为二代包括了一代所有的内容，又将所有元素扩充一倍，有没有玩过前作都不会留下遗憾，这种制作游戏的方式与态度除了“厚道”二字很难准确形容。本次的攻略略去了上次已经说过了的基本系统，以及试玩版——也就是正式版前8关的流程。当然，我做人也要厚道，前8关的重要内容都以备忘录形式写在了页面下方，就算您没有买到上期杂志，也不会因此有所遗漏。好了，接下来就让我们一起进入欢乐的PATAPON时间。

PATAPON 2 DONCHAKA

パタポン2 ドンチャカ♪

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 胜负师 美编 NINA

啪嗒嘭 2	SCE	音乐
PSP	PATAPON 2 DONCHAKA	日版
	2008 年 11 月 27 日 1～4 人	4980 日元
	对应网络下载（3800 日元）	对应玩家年龄：全年龄

一周目通关时间：20小时　全面具收集：45小时以上

系统补完计划

所有指令

《啪嗒嘭2》的指令比前作增加了两种，祝福指令可以消除全队的异常状态，在一些BOSS战中比较有用；而跳跃是一种新的回避指令，跳跃的滞空时间比较长，回避地面型的攻击比后退指令安全性更高一些，同时也有一些攻击不能用跳跃回避，与后退指令互为补充。蓄力之后使用攻击指令，投矛、弓箭、号角、飞鸟、魔法5个远程兵种的普通攻击变为FEVER状态下的攻击。而近战兵种都有特殊的蓄力攻击：盾牌嘭为升龙剑，骑马嘭为突击后不往回退，大个嘭为地震攻击，机械嘭为扔石头。另外，魔法嘭装备特殊的魔杖时，蓄力之后会使用强力型魔法。



命令	指令	鼓点音效	指令习得方法
前进	□・□・□・○	PATA PATA PATA PON	游戏开始时习得
攻击	○・○・□・○	PON PON PATA PON	在第一个狩猎关卡中习得
防御	△・△・□・○	CHAKA CHAKA PATA PON	在与英雄第一次相遇的关卡中习得
后退	○・□・○・□	PON PATA PON PATA	第一次打亚种巨像时习得
蓄力	○・○・△・△	PON PON CHAKA CHAKA	第一次打亚种猛犸像时习得
祈祷	×・××・××	DON DONDON DONDON	在鹰眼将军的剧情关卡中习得
祝福	□・○・×・△	PATA PON DON CHAKA	第一次打亚种螃蟹时习得
跳跃	×・×・△・△	DON DON CHAKA CHAKA	第一次打咔噜噜时习得

奇迹图腾



获得“奇迹图腾”后，需要在出战前装备在旗手嘭下方的祭坛处才有效，在战斗中进入FEVER状态，再使用祈祷指令，就会进入祭天的迷你游戏，按提示重复指令，就能让天气发生变化，或是提升我方能力。奇迹图腾发生效力后，可以看到左上方旗手嘭处有倒数读秒，这是奇迹效果的持续时间，这个时间的长短会由迷你游戏中指令输入的准确度来决定，比如求雨时指令全部完美输入可以得到120秒的下雨时间，如果准确度不够，那么只有80多秒的情况也有。因为进入祈祷状态后，FEVER会中断，所以非流程必要时，并不需要刻意使用奇迹图腾。

图腾名称	效果	取得方法
雨之奇迹	天气变为下雨	下雨时进入第二个狩猎场，看到路标后按上面的提示输入四次指令
追风之奇迹	天气变为顺风	在沙漠狩猎场求雨，看到路标后按上面的提示输入四次指令
岚之奇迹	天气变为暴风雨	打倒LV.3的亚种沙虫后得到
地震之奇迹	引发地震	打倒LV.3的亚种机械兵后得到
吹雪之奇迹	天气变为下雪	在监视塔那关，摧毁冰塔后得到
攻之奇迹	全员攻击力上升	打倒LV.6的蓝龙或LV.2的红龙后得到
守之奇迹	全员防御力上升	打倒LV.3的亚种蜘蛛后得到

异常状态

上期的特快里已经对各能力数值进行的解释，这里重点说一下异常状态在BOSS身上的表现。注意，我方状态攻击发生率减去敌方状态抗性，才是最终的异常状态发生率，而BOSS在一些特定的动作中，比如某种无法取消的攻击方式，那么是不受异常状态影响的。（其实英雄也有这方面优势，比如在使用必杀技时，就对着火、冻结、睡眠三种异常状态免疫）

着火状态　Ignite

BOSS着火时，身上会出现一个或多个着火点，不断出现损伤，直至着火点消失，有点像RPG里的中毒状态，但BOSS不会出现硬直。

冻结状态　Freeze

BOSS被冻结时，身体下方会出现巨大的冰块，BOSS原先的攻击动作会被取消，之后在原地进行另一种攻击，而猛犸象兄弟和最终BOSS两兄弟则会乖乖等到解冻，或被打成眩晕状态后才会行动。

睡眠状态　Sleep

BOSS被催眠时，脑袋上会出现ZZZ的睡眠符号，所有动作都会停止，要么被打醒，要么睡到自然醒。

吹飞状态　KB

BOSS中吹飞状态时不是被打退，而是倒地昏迷或是原地站着作脑残状，同样会随时间恢复，或因其他状态攻击而提前清醒。

眩晕状态　Cnc

眩晕状态在BOSS身上表现为踉跄，也有玩家将其称之为“失衡”，失衡时BOSS的攻击动作会被取消，出现短暂硬直，同时从BOSS身上掉落道具、素材或是钱。制造眩晕状态是游戏中刷道具的理论基础。

会心一击　Crit

游戏中的会心一击不光影响发生率，还是伤害的倍率，在BOSS身上没有特别的表现。但是巨像、机械兵两组BOSS对会心一击免疫，只能打出正常的伤害值。而螃蟹BOSS比较特殊，一开始不吃会心一击，但当身体部位被破坏时，该部位再受到攻击就会出现会心一击的伤害值了。



©Sony Computer Entertainment Inc.©Rolito/interrink.

存档继承

本作的存档继承系统比较有意思，还有不少的小秘密。

①继承前作存档只能继承钱，以及肉、木头、合金、矿石、蔬菜5种素材，当然还有玩家的名字，而英雄的名字是另外起的。

②第一个狩猎关卡天气为雷雨时，近终点处会有一个箱子，打开后里面是一代存档里的武器，每次可以随机获得一件。因为前作的武器装备这一作都有，所以意义不大。

③前作6个兵种中，如果有人进化成牛角嘭或是天使嘭，那么就不必走技能树，



直接可以造相关能力种族。不过要注意，能够提前进化的士兵数量也随前作，比如前作三个号角嘭中有两个是牛角，那么本作中也只有两个才能直接进化成牛角。

④继承试玩版存档后，可以得到一个帽子，装备后的样子是东洋武士扎起的小辫儿，其效果为6种异常状态全部免疫。

运蛋补完



游戏中一共有30颗蛋，其中有23个为BOSS关卡，7个攻城关卡，大部分BOSS是在第一次被打倒后把蛋交出来的，而攻城关卡通常是打LV.2时才会捡到蛋。游戏地图中有1 7 个BOSS关卡，打蓝龙的场地起雾时出现红龙，下雪时出现冰龙，这样就有19个BOSS；有四个BOSS不在地图中出现，它们分别是一代的最终BOSS咕噜噜、普通螃蟹、食人花亚种以及巨像，它们的蛋需要打倒LV.1的同种族BOSS时才能得到，而同种族BOSS的蛋则要在LV.5时才会交出来。

运蛋模式中可以获得22个电脑控制的COM同伴(总数是25个)，99个英雄面具(总数是100个)，他们都会在固定的BOSS身上出现，出现顺序是COM→1级面具→2级面具→3级面具→4级面具→对应素材或道具，具体请参看流程中的“备忘录”部分。英雄面具4个一套，一般来说只有4级面具才较有实用价值。

这些物品的出现与玩家在最后孵蛋迷你游戏中的表现有直接关系，如果失误比较多，那么只能拿到低等级的素材或道具，而不会出现COM或英雄面具。另外，如果完美完成迷你游戏，那么用点数开宝箱所能得到的物品等级也会提升，60点(每点价值5元)的那个宝箱一般可以获得最好的素材或道具。只有主机才能获得蛋内的道具，联机玩家只能开宝箱。



迷你游戏

本次的迷你游戏在保留了一代所



有迷你游戏的基础上，又增加了两个，而且每个迷你游戏都分为3个等级，只要无失误地完成低等级迷你游戏两次，就能开启更高等级，完成高等级迷你游戏能够获得更好的素材或道具。因为本作的升级进化系统令素材消耗量很大，所以用迷你游戏赚素材只在游戏初期作应急之用。不过铁匠的迷你游戏关系到32件强力装备，因此不能不玩！

摇大树

出现方法 在练习关卡“障害物を坏しゴールを目指せ”捡到小号手的帽子后开启。

游戏方法 消费50、100、150元钱后开始游戏。大树会发出8条固定的指令，玩家在每条指令后根据节奏按○键重复即可。节奏比较好把握，难度不大。

获得物品 每条指令成功后，树上都会掉东西下来，如果掉下树叶就表示什么都没得到。可能获得的素材有1～4级的肉、木材、皮、牙和骨头。



种蔬菜

出现方法 打倒LV.3的蜘蛛，得到农夫的帽子后开启。

游戏方法 消费50、100、150元钱后开始游戏。这次的种菜改成了传统的音乐游戏形式，符号与左侧标志线重合时按圈就行了，玩过《太鼓之达人》的玩家应该不陌生。最后，巨大的花会有节奏地扔出蔬菜，在菜落到画面一半位置时，根据节奏按○键跳起接



住蔬菜，如果没有接住就会一无所获。

获得物品 根据按键的准确度，可获得一至三颗1～4级的蔬菜。

敲脚趾

出现方法 在练习关卡“攻击と防御の



练习”捡到足疗师的帽子后开启。

游戏方法 消费50、100、150元钱后开始游戏。小山孩儿会发出4条固定的指令，玩家在每条指令后根据节奏按○键重复即可。这个迷你游戏的难度比前作增加了很多，比较容易失误，可能要交点学费，多试几次。

获得物品 根据按键的准确度，可获得一至六块1～4级的矿石。

做蛋糕

出现方法 打倒LV.3的不死鸟，得到厨师的帽子后开启。

游戏方法 消费50、100、150块钱后开始游戏。大锅会分三个阶段丢出原料，丢原料的密度会越来越大，站在锅上的厨师看准时机按○键把原料切碎即可，注意节奏。

获得物品 可获得一块蛋糕，需装备在旗手下方的祭坛处才能使用。根据游戏等级和按键准确度，得到的蛋糕





共分5级。1级蛋糕效果为下一场战斗我方全员体力增加20点；2级蛋糕效果为全员体力加40，攻击力加1；3级蛋糕效果为全员体力加60，攻击力加2，会心一击率加10%；4级蛋糕效果为全员体力加100，攻击力加5点，会心一击率加20％，冻结率与冻结抗性不变，其他所有数值增加10%；5级恶魔蛋糕的效果为全员体力加150，攻击力加8，眩晕、着火、冻结、睡眠的发生率各加20%。

打铁

出现方法 打倒LV.3的亚种猛犸象，得到铁匠的帽子后开启。

游戏方法 LV.1时消耗50元和一块2级矿石，LV.2时消耗100元和一块2级或4级矿石，LV.3时消耗150元和一块2级或5级矿石。操作台在一拍中会拉动风箱一次或两次，那下一拍就要让铁匠挥动大锤相应次数。打铁一共分四个阶段，任何阶段都不要空挥大锤打中操作台，那样的话就什么都得不到了。

获得物品 使用2级矿石时，会根据按键的准确度，炼出一块1～4级的合金。用4 级矿石完美完成迷你游戏时，可获得一件“神系”武器或防具(装备名称第一个字为“神”)，全套一共16件，不能重复取得，之后只能取得矿石。用5 级矿石完美完成迷你游戏时，可获得一件“魔系”武器或防具，全套也是16件，同样不能重复取得。(个人认为神系武器更好用，而且4级矿石也比较容易取得，推荐优先打造全套神系装备！)





BOSS对应素材 1～5级的矿石→巨龙一族；1～5级的骨头→鸵鸟与不死鸟；1～5级的牙→蜘蛛与亚种蜘蛛；1～5级的木材→巨像与亚种巨像；1～5级的肉→猛犸象与亚种猛犸象；1～5级的皮→咔噜噜与咕噜噜；1～5级的蔬菜→沙虫与亚种沙虫；1～5级种子→食人花与亚种食人花；1～5级的液体→螃蟹与亚种螃蟹；1～5级的合金→机械巨兵与亚种机械兵。“亚种”指能力更强的BOSS。

跳舞钟

出现方法 在"神の住まう空の城"捡到指挥家的帽子后开启。



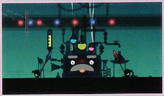
游戏方法 三个等级分别需要消耗一个、三个、五个任意品种的1～3级素材。与《太鼓之达人》的玩法相似，最后一个长条指令是〇键连按。

获得物品 钱！是的，这个迷你游戏的作用是把过剩物资变成钱。用五个3级素材完美完成游戏，最后的连按也够快的话，应该可以一次得到2000元左右。

调药液

出现方法 打倒LV.3的猛犸象，得到药剂师的帽子后开启。

游戏方法 消费50、100、150元后开始游戏。与《太鼓之达人》的玩法基本相同，红色指令按〇键，蓝色指令按□键，长条指令不是连打，而是按住。注意，长条尾端不必松开按键，这毕竟不是《DJMAX》，没有那么严格的判定。



获得物品 根据按键的准确度，可获得一瓶1～4级的液体。

能力进化手册

前作的能力种族为7种，而这一作以技能树形式将种族猛增至17种，且每个种族都可以升级，升至5级和10级时会增加特殊能力。虽然同种族不同兵种的HP、攻击力数值各不相同，但其他能力数值都是一样的，具有共通性，以下就对每个种族的能力进行简评。



ノーマル→ノーマル→ノーマル



形象为普通啪嗒嘭，特点是能力平均，但攻击力低，升级后名字也不会发生改变。升至5级时对火、冰、眠抗性各加10%；10级时三种抗性各加40%。普通嘭升级的价值在于消耗过多的低级素材（汗），不过投矛嘭、盾牌嘭、弓箭嘭三个初级兵种可以选择一两个战士升到满级，因为只有普通嘭才能装备帽子，以免刷到的好帽子都浪费了。

ピョピョ→ピョコラ→ピョコラン



形象为兔子，特点是移动速度快，对冻结有20%抗性，弱点为火属性攻击。5级时会心一击率、吹飞率、眩晕率各加10%；10级时三种能力各加20%，且对冻结状态免疫。兔嘭的能力优势不明显，移动速度和冻结抗性的适用广度也不够，因此不推荐升级。

フヒョッコ→フヒョンク→ブーヒョンク



形象是猪，特点是不易被吹飞（猪的体重优势），眩晕率成长比较快，但攻击速度比一般的种族慢10%。5级时受到吹飞攻击弹开的距离很短，眩晕率增加50%；10级时对吹飞免疫，眩晕率增加100%。猪嘭可作为早期的前卫兵种来进化。

ニョンタマ→ゲコロス→ゲコロンバ



形象是由蝌蚪变为青蛙，特点是对着火有20%的抗性，也不怕雷属性，会心一击率成长性高。5级时着火抗性增加到40%，会心一击率增加80%；10级时对着火免疫，会心一击率加200%。蛙嘭虽然有些特异功能，无奈体力少，攻击力也不高，实用度欠佳。

フミャ→フミャール→フンミャガ



形象是猫，特点是攻击速度比较快，会心一击率也较高，冰属性是其弱点。5级时攻速快30%，会心率加40%；10级时攻速快50%，会心率加130%。不过猫嘭的攻击力和体力偏低，特点也不鲜明，因此基本没有进化的价值。

メニョッキ→キスツク→モリウッシー



形象是树苗、小树再变成大树，特点是体力和眩晕率的成长性非常高，但非常怕火。一开始着火抗性就减20%，5级时变为减40%；10级时变为减80%，且火属性伤害值变为2倍。当然，对于各兵种大树嘭600～800的体力上限来说，怕火不是大问题，而且10级时增加200%的眩晕率，让大树嘭成为本作中最实用的种族，没有之一。（详见"主流战术"部分）

ワンダ→ワンダバ→ワンダバダ



形象是狗，特点是攻击力比较高，而且伤害稳定，另外附加20%的眩晕率，睡眠是弱点（小狗贪睡？），睡眠抗性减40%。5级和10级时眩晕率分别加30%和50%，攻击力最高可上130，在初期兵种中已经算是比较有杀伤力的了。狗嘭的会心一击率太低，体力也不高，对其实用度有一定限制。

チク→チックリ→チクリンチ



形象是刺猬，特点是攻击速度最快，比较怕冰，冻结抗性减20%。5级和10级时，能力提升主要集中在攻击速度上，最多加快90%的攻击反应，就算装上减速的重装备，一回合也能行动两次。因为防御力低、攻速快的关系，弓箭嘭进化成刺猬的价值比较高，其他后卫兵种也可以尝试一下。

ウホホ→ウーホホ→ウホッキャ



形象是的猴子，特点是攻击附带眩晕、着火、冻结、睡眠4种异常状态，但攻击力完全不成长。四种异常状态概率一开始是各加5%，5级时各加25%，10级时各加50%。猴嘭攻击力最低不说，每种异常状态的概率都不算太高，其实用性很难让人放心。

カノッコ→カノキョン→カノティア



形象是鹿，特点是集中强化近战能力，除了体力和攻击力，还有会心一击、吹飞、眩晕3种状态的抗性和发生率共8项能力会平均增长。5级时三种状态的抗性各加25%；10级时对这三种状态都免疫，会心率、吹飞率、眩晕率各加50%。从能力上看，鹿嘭可以胜任所有的近战兵种，但再往前进化一格就是牛角嘭了。和牛角相比，鹿的实力的确差得比较远，只能用来当过渡品种了。

モフ→モフール→モフルモ



形象为绵羊，特点是不怕冷，有60%的冻结抗性，不过怕火，着火抗性减40%，但火属性以外的伤害都会减轻，其体力成长性非常高，只是速度略有些慢。5级时这些特点会更明显；10级时对敌人的会心一击、吹飞、眩晕完全免疫。虽然看似很强，但绵羊嘭因为攻击力不突出，只在游戏初期作为前卫兵种才值得进化。

チギョビ→ギョビッチ→ギョビッチバ



形象是鱼，特点是攻击力、会心率、眩晕率几项能力成长都比较平均，对敌人的会心一击有30%的抗性，不过火、冰、雷3个属性攻击都是其弱点。5级时会心一击抗性为50%；10级时对会心一击免疫。鱼嘭的体力少，弱点多，是最不推荐进化的种族。

コッペン→スッペン→スペング



形象是企鹅，特点是对冻结有很高抗性，且攻击附带冻结效果，冰属性伤害减轻，不过火和雷是其弱点。5级时冻结抗性加50%，冻结率加100%；10级时对冻结免疫，而冻结率达到了250%，很容易将敌人变成冰块。同样是状态攻击型种族，企鹅嘭因为体力和攻击力的老问题，只能充当辅助型的角色。

マッシュ→マシュロ→マシュリロ



形象是蘑菇，特点是拥有最高的吹飞能力，不怕催眠，且本身就是"催眠大师"，火属性是其弱点。5级时睡眠抗性加50%，吹飞率和睡眠率各加120%；10级时对睡眠免疫，而吹飞率和睡眠率各加300%。蘑菇嘭算是状态攻击型的特异种族，虽然体力和攻击力普普通通，但吹飞+睡眠可以让抗性低的敌人几乎失去战斗能力，合理运用可以派生出一些有趣的打法。

サバラ→バーサラ→ババッサ



形象是天使，一开始可能看不出来，升级后才会发现这就是前作中最高等级的天使嘭。他的特点是移动速度为普通种族的1.2倍，有20%的睡眠抗性，会心一击率全种族最高，成长性也体现在这两方面。5级时睡眠抗性加50%，会心一击率加150%；10级时对睡眠免疫，会心一击率增加400%。因为会心率不是发生几率，而是伤害倍率，FEVER时的3倍伤害结合4倍会心率，12倍伤害

前8关备忘录1

完成破坏障碍物的练习可以获得小号手的帽子，开启摇大树的迷你游戏；完成LV.1的攻防练习，可以获得足疗师的帽子，开启敲脚趾的迷你游戏；攻防练习时打的炮台体力无限，不能将其催毁，正确的通过方法是大炮开火时使用防御指令，大炮停火时使用攻击指令，坚持数分钟便可通过，利用盾牌英雄的必杀技会比较容易。

令天使嘭的平均伤害输出甚至高于牛角嘭！不过，天使的体力成长性很低，一般只能当后卫兵种来使用。

モギュ→モギューン→モーギュギュ



形象是公牛，牛角嘭是前作的最强兵种，其特点为攻击力上限最高，HP和眩晕率也比较突出，但移动速度非常慢，攻击速度也比一般情况慢40%。5级和10级时变化最明显的是攻击力上限，10级时威力一般都在400以上，但伤害输入波动相对较大。作为战车型的究级嘭，牛角在本作中依然有上佳的表现，只是因为攻击力太高，不适合用来刷素材。

ギャバ→ギャバーン→ワギャンバ



形象是恶魔，是新增的究极嘭，其特点是拥有较高的体力，最高的着火抗性和着火率，而受到冰和雷属性以外的攻击时伤害值都会减半，可称着上是真正的“小强”！5级时着火抗性加100%，着火率加120%；10级时对着火免疫，着火率则是300%，攻击力上限也能达到180左右。由于需要最高级的素材，所以制造恶魔嘭的代价很高，会心一击率低，着火以外的状态攻击能力也很低的缺点，令其实用度低于前两种究极嘭。



主流战术分析

本作中新增的英雄实在太强大了！强大到游戏中几乎所有的主流战术都与英雄的能力或英雄的必杀技有关，这里就总结几种运用最广泛的战术，从其原理和优缺点上，应该可以举一反三，结合9个兵种，17个种族，153种变化，成千上万种组合，或许各位玩家可以创造出与众不同的全新战术。

防守艺术——无敌盾

在《啪嗒嘭2》初心者中十分流行的一种简单直接的战术，核心就是利用盾牌嘭英雄的必杀技可以让全体处于无敌状态的特点，以刀枪不入、百毒不侵（不会中异常状态）的神棍姿态虐杀敌人。

尽管这种战术易于理解和掌握（条件是得把难度调成EASY，否则很难保证长时间处于必杀技状态，下同），但是无敌盾战术的适用范围并没有想像中那么广。除一般的攻城战、还有鸵鸟、巨像、猛犸象、沙虫四组没有一击必杀型攻击的BOSS外，其他战斗用盾牌嘭英雄都不保险，因为盾牌嘭属于前卫兵种，BOSS的一击必杀的攻击对象优先选择前排的英雄。被一击致死是不能复活的，英雄消失后，防守战术就会被彻底瓦解！



另外，无敌状态的英雄不参与攻击，伤害输出的重任全部落在普通士兵身上，战斗时间可能会拖得比较长。至于运蛋模式是有时间限制的，这种持久战打法显然不合适，依赖于COM也不靠谱。还有固定为NORMAL难度的运蛋模式，想长久保持无敌状态，那手感得非常好才行。

总的来说，这一战术比较适合游戏初期使用，比如第一次打冰龙，实力比较悬殊时，可用无敌盾战术将其磨死，中后期不应太过依赖于无敌。

输出为王——闪电弓



“闪电”指的是英雄最初戴的那种加快攻击速度的面具，4级面具在亚种蜘蛛的运蛋模式中可以得到。大树弓+4级闪电面具，其攻击速度是0.40秒，发动必杀技时，那射速完全就是机关枪，且弓箭的必杀技不受风向影响，并带有贯通特性，也就是说如果BOSS身上有多个部位有受攻击的判定，那么必杀弓箭是可以一次对多个部位造成伤害的。高速箭阵与贯通效果结合产生的伤害输出非常高，就算是用最差的弓，用大树闪电弓所刷的道具数量通常要比大树马少一半以上。

闪电弓战术的优势在于安全系数高，英雄处在后排，不易被BOSS一击必杀，而且适应性高，几乎所有的关卡、所有的BOSS都可以用闪电弓来应对，整体效果都不错。就算没按出必杀技，只要装备有贯通效果的神弓（在打铁迷你游戏中取得），也有FEVER状态一回合6箭的小型箭阵。



在不注重过程、无法刷素材的运蛋模式中，玩家可以单纯追求攻击力，牛角或是天使闪电弓英雄的伤害效率极为夸张，很多低等级BOSS几秒钟就倒下了。用这种速杀战术对付二代的最终BOSS非常合适（在它身上刷不出素材，只会得到钱）。

闪电弓的缺点是一些BOSS走到特定位置时，箭雨必杀攻击会有死角，无法集中命中，需要自行调节距离。还有一点就是高速射箭时英雄不能移动，也有可能受到BOSS一击必杀的威胁。不过，闪电弓在适用范围上优势明显，是我个人最喜欢使用的一种战术。

致富有道——大树马



“要想富，多种树。”这句话在《啪嗒嘭2》中几乎成为了真理。从能力进化分析来看，大树嘭最强大的地方是超高的眩晕率（Cnc），很容易取消BOSS的攻击并让BOSS掉落道具。而骑马嘭英雄的必杀技是持续型的突击，进化成大树后，如果保持必杀技状态，在BOSS体力削减到一定程度后，往往会把BOSS锁住，让它不停眩晕，不停掉道具。为了一次刷出更多的道具，使用大树马战术时要选择威力最低的武器，派最少量的同伴，（我一般是派三个骑兵）这样一来一场战斗刷出的素材甚至可以把大半个屏幕遮住。素材多了，才能让部队发展进入良性循环。

如果说这个战术有什么缺点，那还是英雄太容易死了，体力多也扛不住一击死，遇到BOSS的一击必杀取消不了时，一定要果断地中断FEVER保住英雄。另外，部队中各可以加一些其他兵种的大树嘭，万一必杀技中断，也还是能以较高几率打出眩晕状态。大树马英雄还可以装备增加冻结率或是吹飞率等状态型面具，多种异常状态的配合可以减少BOSS的攻击机会。

大树马战术在运蛋模式中的作用大小，也和必杀技的手感好坏有关，很难像在EASY难度中那么得心应手。



最佳助攻——蓄力魔

英雄的必杀技虽猛，但使用马和弓在使用必杀技时不能移动，随着BOSS等级的提高，体力和攻击力也逐步上升，就算大树嘭有800以上的体力，到后期也挨不了两下。而且这刀快架也不住肉厚，战斗拖长了，承担的风险也就变大了。

而本作中新增的魔法嘭有宝贵的回复特性，在使用防御、蓄力指令时，只要魔法师手中的魔杖有回复功能，那么就会转攻击为全体回复，充当奶妈的角色，回复量值得信赖。同时，魔法嘭在装备神杖、太古杖等几种强力魔杖时，蓄力魔法攻击效果会大幅强化，这就形成了蓄力与攻击指令交替使用的“蓄力魔战术”，回复攻击两不误，配合大树马或闪电弓使用都是可行的。

当英雄选魔法嘭为职业时，比较适合用于攻城战，因为其必杀技的陨石魔法对城墙有特效，至于种族方面可选择牛角或天使，伤害输出一流，在部分运蛋模式中使用也有奇效。另外，魔法嘭英雄在面具选择上比较自由，战术扩展性方面有更多可能。



前8关备忘录2

通过LV.2的“カーメン砦攻略战”，可以得到一个蛋，完成这个攻城战的运蛋模式可以获得一个大个嘭COM；第一次完成鸵鸟BOSS的运蛋模式，可以获得一个号角嘭COM，之后可以取得增加体力上限的英雄面具；在下雨时进入第二个狩猎场，按路标上的提示输入四次指令可获得“雨之奇迹”的图腾。英雄换兵种需在整备画面按□键。

流程攻略指南

注：前8关的试玩版初期流程详见上期杂志"特快专递"栏目。

09 ゴーンの试练



这一关进入后如果鹰眼将军出来说几句话，然后任务就失败了，那么请确认在出战前是否装备了"雨之奇迹"的图腾。("雨之奇迹"在第二个狩猎场，近终点处有一个路标，按照上面的提示输入四次指令即可获得)在取得×键的DON指令后，先进入FEVER状态，之后根据鹰眼将军的节奏提示，输入祈祷指令，就能求雨了。求雨过程其实就是按节奏重复数排指令，听到"嘿"一声就是玩家输入指令的时机。成功后本关就通过了，不需要进行战斗。

10 よこしまな见えざる手

这一战的ＢＯＳＳ是一只大蜘蛛，从关卡介绍上就可以了解，雨是这个BOSS的弱点。求雨后，场景中的大雾就散了，大雾中BOSS是无敌的。它的毒液有催眠效果，其他攻击的伤害值并不大，手头的兵种如有较高的攻击力或较强的CNC能力，可以让大蜘蛛还没怎么动弹就被解决。如果打得比较慢，可能需要再次求雨。



BOSS备忘录 打倒LV.3的蜘蛛，可得到园丁的帽子，这样就能玩种菜的迷你游戏了；第一次完成蜘蛛的运蛋模式，可以得到一个投矛啷COM，之后可以得到增加移动速度的英雄面具。

11 决战！ゴンロック山

鹰眼将军终于出手了！他的攻击和前作一样，还是对我军全体都能造成伤害的旋风，不过好在威力不大。这一战敌军的骑兵很活跃，建议我方英雄也选择骑马啷，用必杀技在前面顶住的话，一般来说敌兵是近不了身的。慢慢推进到一定程度，鹰眼的部下被面具族干掉了，之后他就闪了，并留下一瓶回复药，他的立场实在奇怪，不知是敌是友。之后没有难点，一路杀过去便可。



12 岩山をおおう魔性の雾

第11关的场地通过后变为狩猎场。这个狩猎场雾天会出现天牛，掉木材；其他天气会出现金鸵鸟，掉红骨头；不下雨时出现蝙蝠，掉牙和液体。

关卡备忘录 蝙蝠中会有一只颜色不同，第一次干掉它之后可以获得打亚种蜘蛛的地图。



13 原野の秘境ダチャラ遗迹の守护者

获得地图后，原先蜘蛛BOSS的左侧多出一个关卡，这里会出现紫色的亚种蜘蛛，其攻击方式和基本打法没什么变化，只是体力和伤害值会多一些。

BOSS备忘录 打倒LV.3的亚种蜘蛛，可获得"守之奇迹"的图腾；完成亚种蜘蛛的运蛋模式，可以得到增加攻击速度的英雄面具。



14 剑が峰エッジッジ断崖の要塞

这个要塞关卡没有什么特别之处，就是比较长，好在中途会有一次补给，一般来说可以撑过。最后一个高塔上有炮台，加上下方有草地，可以造成比较大的伤害，迅速移动至塔下方，可让炮台的命中率大减。

关卡备忘录 通过ＬＶ.２的断崖要塞，可以获得断崖要塞的蛋；第一次完成断崖要塞的运蛋模式，可以得到一个盾牌啷COM。



15 云魔人フアアラマタラの护る空

云魔人的攻击方式比较诡异，但攻击频率并不高，它的手可以把



士兵弹远。相比之下，比较麻烦的是吐烟圈，这一招会对我方全员进行的冻结攻击，抗性不足的话打起来会有些吃力。敌方会有一个高塔，除了弓箭手，还会第一次出现鸟兵，还好攻击威胁并不大。这一关不算BOSS战，而算攻城战。

关卡备忘录 第一次完成云魔人的运蛋成功，可以得到一个骑兵啷COM，之后可以得到减轻雷属性伤害的英雄面具。

16 神の住まう空の城

这一关可以看到戴着蝎子头饰的冥界士兵，他们的装备和基础能力比一般士兵都要高，用必杀技伤害输出高的英雄可将他们迅速压制。中途可以回复一次，接近终点时会有结界挡路，敌人也会前仆后继地阻止玩家前进。此时鹰眼将军突然出现，他会站在我们这边，其旋风攻击可谓锦上添花。

关卡备忘录 这一关可以得到指挥家的帽子(好像是假发才对)，过关后可以玩跳舞钟小姐的迷你游戏。



17 监视塔とふたりのカ－メン



这一战没什么难度，只是敌方的飞天将军会不停干扰，因为其攻击力并不算大，大可不必理会，以英雄开道，很快就会到达冰塔处。冰塔比较坚固，以大个啷或机械啷的必杀技拆除违章建筑会比较轻松。

关卡备忘录 摧毁冰塔之后可以取得"吹雪之奇迹"的图腾。

18 ブリーン雪原に泣く子羊と母の怒り



通过监视塔后，此处会变成狩猎场。这个狩猎场雪天和晴天的敌人配置不同，不过临近终点时都会有母羊出现。攻击母羊会跳出一些小羊，它们会掉1到3级的皮，早期可以在这里刷所需的皮素材。

关卡备忘录 第一次干掉母羊后，可以得到打亚种巨像ＢＯＳＳ的地图。

龙族备忘录

打倒LV.6的蓝龙或LV.2的红龙，可以取得"攻之奇迹"的图腾；第一次完成蓝龙的运蛋模式，可以获得一个骑马啷COM，之后可以取得减轻火属性伤害的英雄面具；完成红龙的运蛋模式，可以取得增加着火回避率的英雄面具；第一次完成冰龙的运蛋模式，可以获得一个强力的魔法啷COM，之后可以取得增加冻结率的英雄面具。

19 ネオガイン遺迹の觉醒



得到地图后，在断崖要塞右边会多出一个BOSS关卡。这一关的BOSS是一位老朋友，那就是前作中的亚种巨像，它的攻击方式没有什么变化，只是多了一招飞扑。因为这关一开始可以习得重要的后退指令，所以当BOSS使用飞扑、敲击或是“推土机”等攻击时，都可以利用后退来回避，就是使用必杀技的英雄可能要硬挨一下。

BOSS备忘录 本关可习得后退指令；打倒亚种巨像，可以得到巨像的蛋；第一次完成巨像的运蛋模式，可以取得一个弓箭嘭COM，之后可以得到增加吹飞回避率的英雄面具；打倒LV.5的亚种巨像，可以得到亚种巨像的蛋；完成亚种巨像的运蛋模式，可以得到增加吹飞几率的英雄面具。

20 大冰壁の突贯大作战

大冰壁的场景比较大，而关卡提要中重点提到了要配置盾牌嘭、骑兵嘭等前卫型兵种，以抵挡敌人的攻击，并且还要抵御连射型雪球炮。雪球炮没有攻击力，但是却有较高几率让我方士兵冻结，不过因为对使用必杀技的英雄无效，所以并没有想像中那么麻烦。虽然这一关有敌方骑兵将军和铁锤将军同时出场，不过每消灭一门雪球炮，就能获得一个回复药，我方士兵的体力经常处于满值，这让本关的难度大减。选项体力较多的大个嘭英雄，用必杀技顶在前面，后面的部队就会十分安全。



关卡备忘录 通过LV.2的大冰壁，可以获得大冰壁的蛋；第一次完成大冰壁的运蛋模式，可以取得一个号角嘭COM。

21 冻りついた古代マンボスを倒せ



猛犸象虽然体型巨大，但是难度并不高。它没有一击必杀型的攻击，几种攻击的起始动作明显，可以用后退指令轻松回避。英雄以近战型必杀技猛攻，可与BOSS硬扛。猛犸象体力被打至下一阶段时，并不会后退，而是使用全体冻结，但不会对我方造成实际的损伤。

BOSS备忘录 打倒LV.3的猛犸象，可以获得药剂师的帽子，之后就能玩调制药液的迷你游戏了；第一次完成猛犸象的运蛋任务，可以得到一个大个嘭COM，之后可以获得减轻冰属性伤害的英雄面具。



22 キラリ星と黑い星

本关不会发生战斗，只要跟着幸运星走就行了。记得不要走得太快，可以前进一步，就防御一次，让星星处在第一个队员的正上方就差不多了。过一会，星星会抛下关键道具，这样就会在猛犸象BOSS右边出现新的关卡。

23 マンボー遺迹に尖る原始の牙

蓝色的亚种猛犸象攻击方式与普通大象基本相同，但体力和攻击力更高，可以当高等级的普通象来打，战术要领不变。

BOSS备忘录 本关可以习得蓄力指令；打倒LV.3的亚种猛犸象，可以得到铁匠的帽子，之后就可以玩打铁的迷你游戏了；完成亚种猛犸象的运蛋模式，可以获得增加冻结回避率的英雄面具。

24 冥界の门がひらく记忆

冥界之门和投矛将军的配合倒也不算密不透风，特别是冥界之门开始阶段的镭射攻击以及第二阶段的导弹攻击，似乎奈何不了飞鸟嘭，只对地面体力较低的作战单位有一定威胁。英雄以伤害输出最高的近战型必杀技破门应该也不成问题，至于投矛将军，冥界之门一破，落单的他便不堪一击。



25 始まりの爆心地



这一战的对手是铁锤将军，在削减了铁锤将军一定的体力之后，他的身后会出现一个类似冥界之门的魔物，这个家伙的主要攻击手段是抛石块，攻击力不小，而且从它肚子里会出现不少的冥界士兵。当然，如果我方的英雄足够强大，那么依然可以将敌人压制住。过关后，冥界之门可以反复挑战，但并不会获得蛋。

26 セカイのヘソに立つ邪心

这一关BOSS咔噜噜玩过前作的朋友一定不陌生，它就是一代的最终BOSS恶魔咕噜噜的亚种，其攻击方式与咕噜噜基本相同。不过因为在战斗之前可以习得跳跃指令，因此像恶魔形态的能量球等攻击可以完全回避了。不过恶魔伸手抓士兵这招还是一击必杀的，所以前卫型的英雄很可能会一不小心就被秒杀。

此战推荐远程攻击型的英雄，会安全许多。在受到一定伤害时，恶魔会变成鲨鱼形态，鲨鱼的后退头撞可配合好节奏用跳跃或后退躲过，如果旗手被撞死就前功尽弃了。鲨鱼多了一招喷射激光，威力强劲，虽然可用跳跃回避，但行动慢的士兵还是有可能被秒杀，把握不大时可用防御指令硬扛。

BOSS备忘录 打倒咔噜噜可以得到咕噜噜的蛋；第一次完成咕噜噜的运蛋模式，可以得到一个飞鸟嘭COM，之后可以获得减轻通常攻击伤害的英雄面具；打倒LV.5的咔噜噜，可以得到咔噜噜的蛋；完成咔噜噜的运蛋模式，可以获得增加攻击力的英雄面具。



27 火吹き山メララの不死鸟



这一关的不死鸟其实就是全身涂红的大鸵鸟，攻击方式也和鸵鸟BOSS基本相同，只是放屁不光带睡眠状态，还具有火属性。BOSS能力并不算太强，可以轻松应对。

BOSS备忘录 打倒LV.3的不死鸟后可以得到厨师的帽子，这样就能玩做蛋糕的迷你游戏了。第一次完成不死鸟的运蛋模式，可以获得一个机械嘭COM，之后可以获得增加着火几率的英雄面具。

28 コラアカン热砂を越えて

玩过前作的朋友对这一关的流程应该不陌生，出战前记得先装备“雨之奇迹”的图腾。沙漠前半段照常前进即可，敌方的魔法师死后会留下回复药。到达一块路牌处，要注意，前方地面会有火焰冒出，此时需要求雨才能通过。如果路上因为消灭敌人浪费了时间，没有一次跃过灼热地带，那么就需要多求一次雨。知道方法后，本关基本没有难度。



强力装备系列

除了在打铁的迷你游戏中可以获得“神系”和“魔系”两套装备，在所有BOSS身上都有机会刷出另外三套强力装备，它们分别是以加速、加会心率为主的“太古系”（タイコ）装备；追求最大伤害值但会大幅降速的“巨系”装备；追求最大会心一击率的“霸天系”（ハテン）装备，这些装备同样也是16件一套，完美主义者请慢慢刷吧！

29 コラアカン热砂の巨大生物

这个BOSS关卡又会遇到一个老朋友，那就是前作中的沙虫BOSS。喷火、地震等几种熟悉的攻击方式都比较好取消，只要队伍中有几个大树形态的士兵，或英雄为大树形态，那么BOSS几乎没有出手的机会。

BOSS备忘录 第一次通过沙虫的运蛋模式，可以获得一个魔法嘭COM，之后可以获得增加眩晕回避率的英雄面具。

30 砂漠をけむらす嵐のナゾは

打倒沙虫后，第28关的场地会变成狩猎场，在这里求雨会出现蜗牛，打死蜗牛可以获得种子，这样就能造几个初级的魔法嘭。另外，在路途中段，可以看到一个路标，照上面的提示输入□□△○四次，可以获得“追风之奇迹”的图腾。这个路标需要在下雨时才能看到，有沙暴时是看不到的，因此请保持下雨状态。



31 えっこらオアシス大争夺战

与大风车的战斗比起前作要简单一些，虽然逆风会让普通的弓箭、投矛攻击失效，但就算没有取得追风之奇迹，也可以凭借“拆房高手”机械嘭的必杀技迅速解决风车，只是要注意风车底部的一个喷火装置即可。另外，弓箭必杀技不受风向影响，外加贯通特性，也可以制造高伤害输出，连从风车里出来的敌兵都可以一并给予伤害，甚至秒杀。敌方机械兵的攻击带火属性，而弓箭手的攻击会导致睡眠，以进化大树为主力的玩家要注意。

关卡备忘录 打倒LV.2的风车可以获得风车的蛋；第一次完成风车的运蛋模式，可以获得一个投矛嘭COM。

32 假面の国と三神将

有不少朋友都卡在这一关。注意，一开始的城墙处不要进行任何攻击，贴住墙壁后视角会发生变化，之后三神将会在那里聊天，等他们聊舒坦了，就会扔下祭坛走人，视角正常后就可以攻击了。虽然这一战有面具族的大法师干扰，但因为有大量回复药，所以并不困难。但如果不知道方法，那么无限体力的三神将会一直挡住玩家的去路，用盾牌英雄的无敌必杀也没有用。（我试过用高吹飞率的英雄把三神将全部打到后排，一点一点挤着前进，快到终点时整支队伍会突然往回瞬移两个屏幕，周而复始，直到耗尽最后1点HP……）

33 めっちゃくジャグルの守护者

这个BOSS就是一代的食人花，放催眠气体、跳起重压都是老套路。由于身上的部位多，其攻击很容易被取消掉，但每次取消攻击，食人花都会用催眠气体反击，好在低等级下，催眠气体的威力有限。英雄在发动必杀技时不会被催眠，这一点也可以利用。食人花的一击必杀是先把士兵抓起来，在数个回合后将其吞食，把触手打掉就能救下我方士兵。

BOSS备忘录 打倒食人花后可以得到亚种食人花的蛋；完成亚种食人花的运蛋模式可以取得增加睡眠率的英雄面具；打倒LV.5的食人花后，可以得到食人花的蛋；第一次完成食人花的运蛋模式，可以获得一个盾牌嘭COM，之后可以取得增加睡眠回避率的英雄面具。

34 超绝望

前作有一关叫“绝望”，和本关一样是必败无疑的关卡，但利用盾牌英雄的无敌可以通过，只是流程因此会少五关！所以还是不要用这个方法为妙。想节省时间的话，进入关卡后直接退出就行了。



35 ジゴトン投石机を夺还せよ！

在原先巨像BOSS场地的左侧，出现了新的关卡。这一关的目的是夺取投石机，因为抢到投石车后，每隔几个回合就会自动使用投石攻击，且一路上的回复药不少，因此关卡难度不高。惟一要注意的是投石车怕火，遇到着火的草丛时不要走得太急，投石车被毁的话任务就失败了。

36 盾の神将ノ-メン

把投石车开往要塞，一路上还要受到假面三神将的阻挠，首先登场的是盾之神将。这一关的流程很像大冰壁那一关，也有雪球炮，且灭了雪球炮就有回复药，体力方面不用担心。盾之神将的攻击频率并不高，而且是边打边退，以近战型必杀的连续判定，可以轻松拿下神将。



37 枪の神将キ-メン

与枪之神将的战斗比起盾之神将要麻烦一点，因为要过沙漠，出战前先得装上“雨之奇迹”。进入火焰地带就得求雨，不然投石车几下就给烧成炭了。除此之外，一路上倒不会遇到太大阻力，枪之神将的攻防能力并不强，打败他便可越过沙漠。

38 杖の神将フックメン

杖之神将的体力虽少，但就实力而言的确要比前两个杂兵神将强不少，如果不是因为攻击频率不高，其大范围的蓄力闪电攻击对我方部队会是巨大的威胁。



之前出现过的面具族法师虽然会扔火球，但好在攻击力不大，对投石车的伤害不足以致命，只要按部就班地一路向前推进，就可以安全通过。

关卡备忘录 在终点处会捡到一张打亚种沙虫的地图。

39 クネクネ-ルを守る者

在大风车场地右边增加的BOSS战对手是沙虫的亚种，它好像很少使用震地那招，取而代之的是无法取消的满地打滚，虽然攻击力并不算太大，但是在我方与沙虫位置比较近时，会对旗手造成伤害，旗手如果不幸被推倒，那更加凄惨。因此在BOSS使用打滚那招前，利用跳跃指令来回避，不要用后退指令，那样并不保险。

BOSS备忘录 打倒LV.3亚种沙虫可以得到“岚之奇迹”的图腾；完成亚种沙虫的运蛋模式，可以获得增加眩晕率的英雄面具。

40 超希望への放物线

虽然有了投石机，但也不能大意，因为投石机并不是无敌的，受到敌方一定程度的远程攻击就会垮掉。因此，出战前请带上“追风之奇迹”，在敌方远程火力比较猛时就求出大风，这样就能保住投石机了。开到城门前，不要冲得太猛，最好是前锋队员或英雄刚好碰不到铡刀和齿轮，有投石机的超大威力，不用坚持太久，就可以将城门击破。

第一次打城门时，杰酷咚族的战车会来帮忙，从第二次挑战开始就只能靠投石机了。

关卡备忘录 击破城门后可以获得打亚种螃蟹的地图；通过LV.2的城门，可以获得城门的蛋；第一次通过城门的运蛋模式，能够取得一个骑马嘭COM，之后可以取得增加HP、攻击力、会心一击率3项能力值的英雄面具。（利用魔法嘭的陨石必杀打城门运蛋会比较容易）



打冰龙刷装备

冰龙是游戏中最有神秘感的BOSS，因为要等场地下雪完全看人品。不过万一遇上了，一定要抓住机会将其打倒，因为冰龙每次都至少掉一件强力装备，有时会掉两件一样的，理论上说三套强力装备每件不能重复取得，打冰龙却可以打破这一法则。打冰龙之前一定要存档，万一失败就读档，因为读档后各场地的天气不会发生变化。

41 ググチョッバ遺迹の怒れる爪



这个BOSS就是前作的亚种螃蟹。红螃蟹的攻击方式有四种，吐气泡的攻击力不大，但有催眠效果；大钳子的重压威力不小；而用钳子夹起一个士兵扔出是一击必杀的攻击；新增的大气泡攻击极为恐怖，可以对前排多个士兵造成一击必杀，如果没有把握取消，那就一定要回避。好在螃蟹是比较容易取消攻击的一个BOSS，用大树闪电弓英雄装备轰冰弓，可以让BOSS基本动不了。

BOSS备忘录 战斗一开始可以习得祝福指令；打倒亚种螃蟹可以获得普通螃蟹的蛋；第一次完成普通螃蟹的运蛋模式，可以取得一个弓箭嘭COM，之后可以获得增加会心一击回避率的英雄面具；打倒LV.5的亚种螃蟹，可以取得亚种螃蟹的蛋；第一次完成亚种螃蟹的运蛋模式，可以取得一个飞鸟嘭COM，之后可以获得增加会心一击率的英雄面具。

42 お约束か!? メデン诱拐!

在前作中，啪嗒嘭族的公主也被诱拐了，这次的任务与之相同，要在沙漠中追击敌方马车，救回公主。这一战比较麻烦的是不能让战车着火，因此战斗整备时要将所有火属性的武器拆下，总之所有队员的Ignite Ratio那一项最好都在10%以下。一般来说，我方的攻击力不足以在马车进入热沙地带前将其摧毁，那么在出战前还要装备“雨之奇迹”，总之要多把握一些攻击机会，利用机械嘭英雄的拆墙必杀技打起来会比较轻松。



43 冥界の新兵器 ここに现る

新BOSS机械巨兵的攻击方式比较奇特，比如嘴里吐出一颗炸弹，但却是冰属性的；链球攻击的



落点也比较奇怪；至于最具威胁的乱弹齐发最好能回避掉，近距离命中有秒杀我方士兵的威力。因为机械兵和巨像BOSS一样，不会被会心一击，但身上的部位比较多，所以利用弓箭嘭英雄的贯通必杀技可以造成比较大的伤害。

BOSS备忘录 第一次通过机械巨兵的运蛋模式，能够取得一个大个嘭COM，之后可以取得减轻所有攻击伤害，但降低行动速度的英雄面具。

44 ブラックほしポンよ永远に

这一关要对付的是冥界战车，它虽然坚固，但基本上属于活靶子，很少进行有威胁的攻击。在受到一定的伤害后就会往前移动，在终点处可将其摧毁。保守的打法是



用盾牌嘭英雄的无敌防御技和战车死磕，另外，流程到这里，应该已经有几件很不错的魔杖，三个魔法嘭士兵蓄力一次，攻击一次，既可以回复，又能以强力魔法清除敌方杂兵。再加上机械嘭英雄对战车的高伤害，应该不能应付。

BOSS备忘录 打倒LV.2的冥界战车可以得到冥界战车的蛋；打倒LV.3的冥界战车，可以得到打亚种机械巨兵的地图；第一次完成冥界战车的运蛋模式可以获得一个号角嘭COM。（之后打冥界战车的运蛋模式只能刷钱，非常无聊！）

45 真·超兵器 生ける要塞との战い

亚种机械巨兵的介绍中有说明，它会使用一招名为“超·死灭炮”的范围型一击必杀技，但只对地面有效，可以用跳跃来回避。而且要取消机械巨兵的攻击并不是一件很困难的事，用大树弓箭英雄的必杀连射战术对付这个机械巨兵的兄弟同样非常有效。



BOSS备忘录 打倒LV.3的亚种机械巨兵，可以得到“地震之奇迹”的图腾；完成亚种机械巨兵的运蛋模式，可以获得增加攻击力、加快攻击速度，但增加自身伤害值的英雄面具。

46 Once UPON a Time in PATA-Pole

在空中漂浮的面具族法师是一个很有特色的BOSS，不能进行专属的反复挑战有点可惜。法师的攻



击手段主要有放火圈，有较高的着火率；放毒气，有较高的催眠率；贴近地面放冰柱，有很高的冻结率，最好用跳跃来回避；另外还会变出巨锤，进行物理型的攻击。法师的攻击无法被中断，我方中异常状态时，要立即用祝福指令解除，不然会陷入不停中异常状态的恶性循环。兵种配置方面，可以都选远程攻击兵种，因为法师很少在地面，近战兵种很难对BOSS造成伤害。

47 パタポンを天亡させた大恶魔

终于见到了本作的最终BOSS——假面大恶魔，它有两种形态，一般情况下是地狱犬，它会施放全体催眠气体，可用祝福指令解除；而它后跳再前冲之后的利爪攻击无法取消，且对旗手伤害极大，因此一定要及时回避。另一种巨人状态，主要攻击方式是抓起一个我方士兵拿火烤了，不过这一招一击必杀很容易取消。根据这些特点，用一些大树士兵，外加盾牌英雄的全体无敌战术，就能无伤通过了。打倒假面恶魔后，可以看到结局和STAFF，之后游戏还可以继续下去。

BOSS备忘录 打倒LV.3的假面恶魔可以得到打亚种假面恶魔的地图；第一次完成假面恶魔的运蛋模式，可以获得一个机械嘭COM，之后可以获得增加HP、攻击力、眩晕率，但降低移动和攻击速度的英雄面具。



48 灰色の虹と里の颜

得到地图后，在魔宫门右侧会多一个亚种假面恶魔的BOSS关卡，这个BOSS才有点最终BOSS的样子，原先的无敌战术已经行不通了，而且也没有绝对安全的战术。BOSS的地狱犬形态多了一招吞食，前方半个身位的我方士兵都会



遭殃，非常霸道，一定要及时回避，必要时中断FEVER；后退之后前冲的那招对旗手一击死，也得小心。BOSS的巨人形态不再使用一击必杀技，而是召唤陨石，一定要尽快中段其攻击。这个BOSS推荐用弓箭嘭英雄，再以最高伤害输出的部队组合来对付，总之力求速战速决，时间越久越容易失误，而任何小失误都将遭致灭顶之灾。

BOSS备忘录 第一次完成亚种假面恶魔的运蛋模式，可以获得最强的飞鸟嘭COM，之后可以获得增加攻击力、攻击速度、会心一击率的英雄面具。

攻略小感想 《啪嗒嘭2》的各种进化与变化我十分满意，最满意的是结局动画终于可以按掉啦（泪流满面）！而且刷怪刷得好爽，要不是时间原因，我很想研究得再深入些然后才动笔……当然，前提是主编不杀人。此次攻略写作时，我尽量避免出现生硬的表格，很多数据都融在了文章当中，这种写法的优劣之处希望能与读者朋友探讨。

文 阳光成员 黑X 编 火云 美编 NINA



波斯王子	Ubisoft	动作冒险
多机种 Prince of Persia		美版
2008 年 12 月 2 日	1 人	59.99 美元
对应机种为 PS3、X360		对应玩家年龄：13 岁以上

通关时间：10小时左右

当玩到《波斯王子》中女主角恢复大地的活力时，本人脑子中立刻浮现出了另一款游戏，或许已经有读者能够猜到了，这款游戏就是PS2上的《大神》。本次的《波斯王子》似乎也向《大神》学习了一些理念，让游戏玩起来有一些新鲜的感觉。无论是战斗系统的革新，还是游戏系统众多厚道的设定，都让人感受到了焕然一新的"波斯王子"。至于游戏中油画般的水彩风格是好是坏，那还要看各位玩家喜好如何了。（笑）

基本操作一览

X360	PS3	说明
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角转动
A	×	跳跃攀爬
B	○	连携攀爬
Y	△	连携跳跃，传跳点跳跃
LT/LB	L1/L2	对话
RT	R2	松手下滑
BACK	SELECT	查看地图
START	START	暂停，进入菜单

战斗操作

X360	PS3	说明
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角移动
A	×	回避(远)/踩跳攻击
B	○	投技
X	□	普通攻击
Y	△	协力攻击
RT	R2	防御

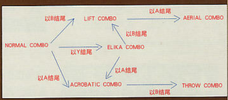
真·战斗系统

"《波斯王子》系列"前三作的战斗系统由于打击感不强，手感过飘忽，向来为玩家所诟病。脱胎换骨的本作针对战斗系统做出了大刀阔斧地革新，爽快度提高了不少！由于本作所有的战斗都是1对1，所以战斗时的画面会拉得非常近，仿佛是一场格斗游戏对战。而战斗的过程也非常简单，玩家只要输入各种不同的按键组合，便可以欣赏到一出犹如QTE演出效果的连续技，相当华丽。比较可惜的是游戏中战斗占得戏份不多，也没有足够震撼的BOSS调剂。



©2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

连续技一览



游戏中的战斗可以说没有什么难度，并且QTE提示数量众多，又没有GAMEOVER，真是想死也不行啊。那么，就让我们研究研究如何将这战斗打得华丽点，连续技共分为6种类别，可在菜单中查看不同组合可衔接的套路。

注：按键以X360版为例

NORMAL COMBO为起始连续技，分别有3种接法，如上图。

NORMAL COMBO	LIFT COMBO
B	B
XXXB	YB
XXXB	YYB
XXXB	YXB
XXXB	YXYB
XXXB	X
XXXB	YYX
XXXB	YXX
XXXB	YXYX
XXXB	YYY
XXXB	YXYY

NORMAL COMBO	CROBATIC COMBO
A	XXX
XXXA	YYX
XXXA	YXX
XXXA	YXYX
XXXA	YYY
XXXA	YXYY
XXXA	

NORMAL COMBO	ELIKA COMBO
Y	XX
XXXY	YX
XXXY	XYX
XXXY	YY
XXXY	XYY

NORMAL COMBO	ELIKA COMBO	LIFT COMBO	AERIAL COMBO
Y	B	A	X
XXXY	YB	YA	YX
XXXY	XB	YYA	YY
XXXY	XYB	YXA	B
XXXY	XYB	YXYA	YB
NORMAL COMBO	**ELIKA COMBO**	**ACROBATIC COMBO**	**THROW COMBO**
Y	A	B	AX
XXXY	YA	YB	AYX
XXXY	XA	XYB	AYY
XXXY	XYA	YXB	AB
XXXY	XYA	YXYB	AYB

注：最后一套连续技能打出的最大连击是例如"XXXY+XYA+YXYB+AYX"的14连击，而这也是游戏中开启成就(奖杯)要求打出的连击数。

战斗要诀1 游戏中的战斗戏份不多，不过敌人出现的位置是固定的，当然前提是这个区域没被净化。当你靠近敌人出现的区域时会听到一个特殊的响声，此时迅速爬过去，按X键就可提前扼杀敌人。

流程攻略

注：由于本作异常厚道，不仅有Y键这样的“防迷路键”，更没有GAMEOVER，所以大家大可肆意妄为的“耍猴”（笑）。战斗中同样也不会阵亡，所以流程中对战斗部分不做过多说明，关于方法请参考前面战斗部分的讲解。游戏中有自动储存功能，但储存频率较低，所以还是建议大家在流程中手动打开菜单选择SAVE来存一个档。

序章 ENCOUNTER

正在寻找驴子的王子(注：由于游戏中并未给出其身份，所以本文用“王子”称呼他)在一片沙漠中邂逅了女主角Elika并帮助她躲过了追兵的耳目，而之后的报酬就是Elika会带领我们进入教学操作(笑)。

游戏中按A键是跳跃攀爬等最常用的按键，想要沿墙跑的时候只需斜跳到墙上按一下A键即可，中途还可再次按A键跳跃。之后的第一场以按X为起始的基本战斗教学，根据提示按键即可击退敌人，然后从Elika上去的两面墙间连续按A键利用折返跳上去。在尽头发生剧情，王子从塌陷的桥上坠下，而此时女主角发动了超能力救了王子。

按下LT键可以与Elika对话，此后的流程中最好多和其对话可以了解故事的很多细节。而在尽头再次进入战斗，目的是利用起始按A键后的跳跃攻击组合干掉敌人。剧情后挂在尽头悬崖的墙边，按RT后可以安全滑至地面，此后游戏中从高处下来时务必用此方法。

追着Elika来到大树下，从左边的墙爬上去按B键后推动机关开启神庙大门，然后下去进入神庙，中途的门需要拉动旁边的圆环开启。在最深处的神秘水晶处，Elika的父亲追了过来，不过此时也只能对不住这位国王了。战斗中须注意拼刀后按RT的时机，如果是对方攻击的一瞬间按键，那么防御就可以起到反弹效果，让对方硬直变大，此时再攻击几乎必中。战斗中灵活利用防御反弹也是战斗的要诀之一。

就在国王战败的一刻他打碎了封印，释放了常暗之王，而神庙瞬时面



目全非，被黑暗所吞噬，发生了天翻地覆的变化。此时的任务就是逃出即将塌陷的神庙，路上还有场教学战斗会提示以Y键为主的连携攻击干掉敌人。而在逃出的最后一刻同样需要在跳跃后按Y键来让Elika送我们一程。

一章 LIGHT SEED



游戏中共有4大地区，从左往右依次为RUINED CITADEL，THE VALE，ROYAL PALACE与CITY OF LIGHT。每个大区共有6个小关(5个带净化关卡+1个BOSS关卡)。玩家可以自由选择顺序来进行流程，而以下只是笔者的流程。

1 KING'S GATE

来到神庙外后，发现整个世界也被黑暗所侵蚀了。而此时游戏也正式开始了，我们的任务就是：净化这个世界！按下BACK键可以查看地图，此时让我们先将光标移至左边并按A 键选定“KING'S GATE”。然后回到游戏画面，按下Y键后Elika会发出一个光球来指引前进的方向，这也是游戏中最常用的键之一，以后凡是不知道该往哪里走，那么就来求Y键吧。

进入指定区域内后，沿着左边的路前进即可。附着黑色液体的墙碰了就会陷进去，需要注意，另外有些沿墙跑的路往往在最后按一下A键才可以安全登陆对面的平台。而途中凡是遇到有圆环的攀爬点，一律按B键来进行下一步动作，之后的岔路沿左边的前进。

在尽头和Elika对话后两人决定





爬往中间的塔顶一探究竟，先跳到对面的圆柱上，然后跳到中间的塔的周围，之后就是不停地利用在圆柱上的移动来前进，绕着塔几圈后总算来到了塔顶。这里有一只小BOSS在等着我们，如果被BOSS推倒，注意QTE的提示不要按错键。胜利后站在封印光柱处，不停地按Y键便可以令这一乌烟瘴气的世界恢复生机了。以后每次到一个新区域都需要解放这种封印光柱，方法相同，不再多说。

Elika由于消耗了过多的灵力而体力不支，而此时出现的白色发光物“光明之种”成为Elika的补充能力的物品，而这也是游戏中惟一的收集要素了，不过此时先不用刻意收集，顺路吃一些即可，让我们先将这一阶段的流程进行完。

2 THE CAULDRON

打开地图，此时需要前往的地点是THE VALE，将光标锁定这里。拉动前方门旁的圆环，然后从门出去，利用协力跳到达对面的柱子，然后跳到植物上滑下去。原路返回，到达之前的分歧点，走右边还没有恢复生机的区域，飞檐走壁来到到达下一个分歧口，根据路标的指引向左进入另一座塔的区域。

此时下层有大量不明粘稠状液体涌出，绝对有刺激性气味，所以让我们快点远离这恶心的东西吧。绕着塔周围的道路不停的向上前进，无须担心时间问题，你不走这液体是绝对不会上来的(再次感叹一下游戏的难度)。在最上方的平台发生BOSS战，将其逼至边缘，根据提示迅速的连续按键便可以直接将其推下平台，省时省力。胜利后依然需要恢复这里的生机。



3 THE CAVERN

充满绿色的大地果然让人神清气爽，不过我们无暇顾及。打开地图将光标锁定ROYAL PALACE，这是下一个目标点。抓住从前方的塔上的植物滑下去，回到之前的分歧点，沿着右边的还未恢复生机的道路继续前进。

在下一个分歧点进入左边的区域。沿着石柱跳跃，然而途中某个石柱突然断裂，俩人双双掉入到了中间的平台。此时公主Elika被新出现的女性BOSS束缚住了，这乃是我们英雄救美、回报公主的大好机会。先沿着场地另一侧的长柱子爬上去，然后直奔BOSS处按X键给她一刀，可惜打空了。跳到场地上再次爬上长柱子走左边朝BOSS砍过去依然落空。而第三次我们爬Elika旁边的短柱子上去，这次挥刀砍中BOSS两次后就可以跳到平台上进行堂堂正正的对决了。BOSS出刀频率比较高，注意掌握好弹反的时机。



战斗要诀2 战斗中的场景往往还具有一些互动要素，比如柱子，石块等都可以将敌人往上打并造成伤害。而如果战斗的平台周围有悬崖，可以将敌人逼到边缘再按X键将其直接推下去。



4 CITY GATE

打开地图继续确认下一个区域CITY OF LIGHT，然后踏过遍地花草，让我们再次从之前的那根长柱子爬上去来到之前的分歧点，朝未净化的区域继续前进吧。踩过几个石板滑梯，注意前方的平台会突然断裂，立刻跳往旁边的平台。然后利用植物爬过去，最后的柱子滑低点再跳下去，不然会被对面的墙“吃”了。

一跳到下方的圆平台就有BOSS在等着我们，该石头人看似强大，其实不过纸老虎一只。只要将其逼至平台边缘，便会出现“情侣合体攻击”，此时疯狂地按键把BOSS直接推下去吧。

干掉BOSS后让我们恢复这一地段的生机，然后注意一下目前自己所收集的光明之种的数量，如果不够60的话，可以先在附近搜刮一下。当获得60个以后会有提示进入地图，按Y键回到神庙。另外顺便提一下，此后凡是净化过的区域都可以在地图上的该地点按Y键直接到达，不过前提是你也必须处于另一个净化过的区域。

二章 STEP OF ORMAZD



回到神庙前，地面出现了绿黄蓝红四色的光圈，分别封印着女主角Elika的四种能力，每取回一个能力后就可以解开对应的四个区域的封印。这里选择了先解开红色光圈，在光圈处连续按Y键即可进入一片魔幻区域。在这里的墙壁上有红色的弹跳点，在上面按Y键就可以和Elika进行超华丽的传送跳。最后进入光门发生剧情，女主角的父亲追了过来，然而Elika却不予理睬。

1 THE SUN TEMPLE



回到游戏中，打开地图可以看到有四个发红光的区域已经解封，这就是接下来我们要去的四个地方。让我们先穿越KING'S GATE，来到左边的THE SUN TEMPLE。途中有场战斗可以在敌人还未形成时迅速冲过去按X键将其扼杀于胎中，此后凡是行动速度比较快的话很多战斗点都可以以此方法避免。

到达目的地后，利用前方红色的传跳点来到中间的平台发生BOSS战，而BOSS战败会落荒而逃，并且放出黑色液体作为路障。利用传跳点继续追踪BOSS，有障碍的地方小心移动即可。中途需要从一面墙爬上再反弹跳利用柱子继续往上爬，之后有一处需要按RT下滑的墙壁也要步步为营，按A键可在下滑的途中继续抓住其他攀爬点追到BOSS后再战，胜利后就让Elika解放这一区域吧。

2 THE WINDMILLS

先从旁边的传跳点下去，按Y键跟随光球一路前进，注意途中的圆环攀爬点非常多，连续按B键来穿过吧。之后在尽头某处发生对话，之后让们跳向中间的塔楼。

进入塔里后遇到第一个谜题，左侧的转杆控制左右两个圆盘的转向，中间会有箭头表示，蓝色表示转四分之一圈，而红色的表示转半圈。右侧的转杆控制两个圆盘的转动，目的是让每个圆盘的缺口和传跳点重合，有兴趣的玩家可以自己尝试一下。下面给出最简单的转法：首先推动左转杆，让上方箭头呈现为左红右蓝的标示，之后推动右侧的转杆，让左侧圆盘的缺口在左上，右侧圆盘的缺口在右下；然后再次推动左转杆，让箭头呈现



为两个完全相同的蓝色标示。之后再推动右摇杆就搞定了。

从左侧的传跳点上去，值得注意的是上方一处圆环攀爬点的右边有一个转动的圆盘，而只有当这个圆盘有木板的一侧转到我们这一侧时按B键才能继续爬过去，所以注意观察时机。而之后依然需要等这个有木板的一侧转到上方时才能够继续前进。

上层依然有一个推转杆的谜题，规则和之前一样，只不过变成了3个圆盘。首先推动左转杆，让箭头呈现3个完全相同的蓝色标示，再推动右转杆，将左右两边圆盘的缺口转到正下方；再次推动左转杆，让箭头呈现左蓝中红的标示，推动右转杆将中间圆盘的缺口转到正下方；最后再推动左转杆，让箭头呈现中间和右侧为蓝色的标示，然后再次推动右转杆让中间和右侧圆盘的缺口与左圆盘的缺口朝向相同。那么最后一步相信玩家们应该知道怎么做了吧？

从打开的传跳点跳到塔顶，在中间发生BOSS战。敌人在体力较低时会暴走，此时只能用X先将其打回原形才能进行其他连击。胜利后跳到塔外侧解放这一区域吧。

3 MACHINERY GROUND



从旁边的木板处跳下去，前往下个地点MACHINERY GROUND。途中没太多难点，只是有一处借墙跳的两面墙壁的一侧障碍物比较长，尽量多沿墙壁跑到底再跳跃。来到指定区域后首先又是BOSS战，当削减BOSS一定体力后，两人战败，并且王子还被“黑暗”缠身。视野会变得略窄一点，不过影响不大。

按Y键根据提示跳到上层，第一个齿轮每隔3圈会停一下，看准了从空隙跳过去即可。而之后在沿墙攀爬时也会出现很多不停转动的齿轮，不过它们都只是装装样子，等你一接近他们就会停下。快速按B通过吧，一路飞檐走壁来到最上方便可以解放该区域了。



4 RESERVOIR

该地区略远一点，需要多跑一阵，不过没什么难点。在最后发生两人对话的剧情后，需要连续跳跃十数个传跳点才可以来到之前败给的BOSS所在区域。

该BOSS算是目前遇到的实力最强的一个敌人，招数比较多，多防御即可。战斗时，尽量远离边缘的黑色区域，把它引到中间再攻击。当其体力削减到一定程度时，会被发动黑色邪气附身，而此时需要利用Y键让Elika发动攻击才可以打破其护体效果，没几个回合BOSS就会亡命而逃了。

胜利后这一阶段的探索就告一段落了，此时注意一下自己的“光明之种”的数量是否达到170，不够的话就去之前解放过的任意区域去搜集吧。

战斗要诀3 战斗中如果将BOSS逼到墙或者边缘时往往会出现QTE而不能有效的进行连击，那么要想达成高连击，就需要将敌人引到尽头，然后朝向对面的方向攻击就能多连几次了。

三章 HAND OF ORMAZD



收集够足够的光明之种后返回神庙，而此时Elika的父亲正在门前等着王子。他受到黑暗的吞噬，全身被黑色气体所缠绕。总之没说几句就要和他打起来，当削减其体力到一定程度时，Elika会挺身而出帮忙解围。

解放蓝色封印点的能力，进入魔幻空间后在蓝色的传跳点按Y键就可以发动这一新能力，最后进入光门中回到外面。查看地图，此时又有四个区域解封了，这就是我们接下来的目标。

1 TOWER OF AHRIMAN

可先传送到CITY GATE，然后来到地图右侧的TOWER OF AHRIMAN的指定地点，这里有一根细长的柱子。顺着柱子爬上去，再向左边利用圆环攀爬点过去就可以到达蓝色的传跳点，飞至楼上吧。



继续向上爬，中途需要拉动圆环来放下石板作为攀爬点，而推动转杆可以转动圆盘，第一个圆盘处需要将其攀爬点推为纵向即可继续向上爬。快到顶部时有个小机关。这里有两个圆盘，首先别管眼前的推杆。跳到左侧对面，拉动圆环将石板都放下，然后推动转杆将左边的圆盘推至和右边的圆盘一样即可。之后再跳回右侧，推动转杆，将两个圆盘推至钟表“三点”整的样子即可。沿着搭起的路爬上去，利用传跳点来到上方平台发生BOSS战，老办法引到边缘推下去吧。

2 CITY OF LIGHT

坐滑梯一路疯狂滑下，继续前往右边的CITY OF LIGHT，来到指定地点发生对话，然后悬在旁边的墙檐可以看到蓝色的传跳点了。跳过去以后会出现新的黑色刺状障碍物，其每隔一段时间便会突然刺出来，其判定时间很短，不足为惧。经过两个传跳点之后，会有一连串需要玩家快速通过的道路，尖刺会一个接一个地刺出来，很容易让我们手忙脚乱。其实只要算好尽可能早的开始时间，然后一口气毫不犹豫地飞檐走壁就可以了，尖刺的速度绝对跟不上我们。

跳到最后的平台后发生BOSS战，不过本战比起以前的BOSS战来说有些特殊。刚开始画面会提示有一个铁栅栏升起死角，而我们只需要站在这个死角里把BOSS引过去，然后再绕到它身后把他逼向死角一顿“无双乱舞”，之后看清楚QTE提示便可将栅栏放下关住它了。然后让女主角将绿色带给这片区域吧，而BOSS也随之逃之夭夭了。

3 ROYAL SPIRE

利用传跳点原路返回，然后从下一个路口朝ROYAL SPIRE前进，做好连续爬台阶上山的准备吧，来到指定地点发生对话。这个塔中间有一个转动的柱子，下方会有蓝色传跳点转出来，看准来跳上去。之后的墙壁会有尖刺突出，算准时间提前跳，而一旦感觉来不及时也不要犹豫，继续冲的话往往就在千钧一发间穿越了。

来到中层，中间转动的扇状机关上也有传跳点，待其转过来跳上去即可。而之后的几个传跳点进过跳跃后往往距离还不够，此时还需要我们按一下Y键再接一个协力跳，可不要以为传送跳距离够远就光站着傻看。



推动上层的圆形平台的转杆，将平台转到塔顶后发生BOSS战。打了两个回合后先走到女主角跟前将其救起，再和BOSS交战时注意攻击类型的提示。将BOSS体力削减到很低时会出现只有B键发动的投技起始攻击才会有效。胜利后BOSS逃走。

4 SPIRE OF DREAMS



从塔的边缘来个“飞流直下三千尺”滑到地面上吧，朝着SPIRE OF DREAMS前进，到达指定地点后来到另一座塔内。这里先从底层的左边绕过去利用传跳点飞上去，然后推动圆形升降台上升到上一层。这里遇见BOSS，而我们需要连续砍他的分身。先在本层砍一刀，然后从右边的墙壁绕到上一层砍其一刀，之后再跳回下层补其一刀后Elika就解开束缚了。

继续转动升降台上升一层，之后需要沿着右边的墙壁一圈一圈的借助传跳点上升。这里开始一旦失败都要从下面跳起，一路基本上都要用到Y键的协力跳，所以一步一步来吧，稳妥是王道。跳到上层后推动另一个升降平台来到塔顶。

这次要和BOSS做个了断了，实力和之前没什么变化，注意将其引至场地中央的位置再发动攻击，这样可以多打一些连击，不然当其靠近边缘时使用“瞬步”就不划算了。战胜BOSS后，本阶段的流程也就结束了，剩下的就是去各地搜刮“光明种子”，目标数量是340，收集完成后就可以返回神庙了。另外友情提醒某些有强迫症的玩家，此时由于女主角能力不全，所以很多区域的光明种子是无法收集完全的，把相对容易的吃掉见好就收吧，想要完美者可日后再来补。



四章 WINGS OF ORMAZD



回到神庙后，进入黄色的封印来到魔幻空间，这里需要里用黄色的传跳点，这个能力与其说是跳跃，不如说是飞行，有点类似于3D飞行游戏的感觉。在飞行过程中只需要利用左摇杆来控制移动方向来躲避障碍物即可，让我们“驾驶”着女主角进入光门。黄色的封印出来后又出现3个新的可探索区域，让我们从左侧依次开始探索。

1 MARSHALLING GROUND

先在地图上直接传送到THE SUN TEMPLE，利用旁边红色的传跳点跳下去，然后沿左边一路跳跃就可以过去了。之后的需要经历一长串的攀岩，并且路障比较多，移动速度也比较快，谨慎行事。



到达指定地点后需要连续利用黄色的传跳点来飞行，中间注意利用上下左右四个方向来躲避柱子之类的障碍即可。最后会传跳到中间的圆形平台发生BOSS战，该BOSS不太愿意靠近边缘，需要耐心引诱。当然直接打也未尝不可，只是略花些时间。胜利后从旁边的木墙爬上去即可解放这一区域。

给自己点压力 有的玩家或许会抱怨游戏难度太低，那么就请你为了下面这个成就（奖杯）来努力吧。要求是“通关时被Elika救过次数少于100次”，相信你会找到动力。

2 MARTYRS' TOWER



从黄色的传跳点离开，前往MARTYRS'TOWER的指定地点，其实这个地点以前都是以前路过的，只是当时由于没有对应能力所以看不到而已，这次去就可以看到黄色传跳点了，利用它飞到塔顶。

刚一上塔顶就碰到BOSS，可惜由于王子的冒失导致两人掉入塔内。先从旁边的洞滑下去，底层比较黑，注意多转动视角观察。左侧沿墙可以一路跳上去，在通过在横梁间的穿梭就可以到达中层。一上去就是BOSS战，这里由于是封闭区域，老老实实的打吧。将BOSS引到中间后多用高连击的攻击打也不会费太久功夫。胜利后注意观察旁边某面墙有攀爬点，一路上看到黄色传跳点时也别管，跳到对面去。沿墙爬的时候会拉动拉环，此时传跳点前的木板便会转了一圈，跳上去即可。借助传跳点终于爬到了顶层，那么就让我们召唤鸟语花香的世界吧。

3 ROYAL GARDENS

先来到THE CAVERN，然后从一排石柱跳过去来到ROYAL GARDENS，发生对话后借助前方的黄色传跳点来到下方一个大厅，此时正前方有一个黄色传跳点，可惜此时还无法攀上去。左右两边会有许多圆盘和转杆，让我们先解开这个久违的谜题。

初次看到这个谜题，某些玩家或许会感到一时摸不着头脑，不过了解了其真面目后就没什么难点了。该谜题其实就是个类似于“塔管道”“架桥”之类的谜题。让我们先来到左侧，上方有一个小池子，里面充满了黑色液体。而每个圆盘的边缘都有一个小方块，这个表示“连接口”，而通过推动转杆来改变圆盘的连接口，让他们形成一条通路，将起点的液体送到终点的圆盘内就可以完成任务了。虽然每个转杆控制多个圆盘转动，不过路只有一条，从靠近终点的推杆开始转很容易就可以看出路线。之后如法炮制将右侧平台的液体也引入尽头的圆盘，此时下方道路都被黑色液体淹没，踩着细细的墙向中间部分跳过去，之后就可以攀到黄色传跳点了。



飞到中央圆形平台后发生BOSS战。老面孔了，不多说，注意其防御极为稳固，可多用B键投技发动连击，胜利后解放该区域。

4 CORONATION HALL

沿着墙壁一路攀爬，就可以来到CORONATION HALL了，在塔下发生对话后利用墙壁上的传跳点可以来到蓝色光柱之处，沿途注意躲避障碍。而这时BOSS突然出现打断了我们，Elika再次被困住，只能找BOSS去算账了。一路追过去，见其分身就砍，经过一连串的滑梯后降到底层，而此时女主角似乎也恢复了过来。

从旁边的一个小屋样子的地方往上爬，途中BOSS会放出“黑暗昆虫”来干扰我们，不过这都只是虚张声势罢了。跳到最后一个柱子时，沿柱子爬上去后再次和BOSS交手。依然没什么惊喜的地方，胜利后她再次逃走，真是连热身都不够。

难道这游戏没有像样点的BOSS么？其实我很想说答案是否定的，但是……总之，这时候我们已经解放了两个大地点的所有4个小区域，而这两个地点的尽头的区域就各有一场BOSS战，耐不住性子的玩家可以先去看看。不过此时我们为了流程的方便将4个BOSS放在最后挑战，现在依然继续搜集光明之种，目标是540个。



五章 BREATH OF ORMAZD



回到神庙，让我们解开最后一个绿色封印。进入魔幻空间以后试一下绿色传跳点，这回威力可不小，王子会像吃了兴奋剂一样爬个老高。进入光门回到外面，而此时又无法避免与Elika的父亲一战了。当其体力削减到一定程度时就会逃跑，此时查看地图，我们从右边开始解放最后的4个区域。

1 QUEEN'S TOWER

传送到TOWER OF AHRIMAN再走相对轻松点，而到达QUEE'S TOWER的指定地点后，需要利用绿色传跳点发动无视重力的“野猪突进”来前往塔顶。

此处算是游戏中的一个小难点，玩家需要连续利用绿色传跳点前进。而可以“猪突猛进”的道路非常窄，前进的途中不仅要避开石柱之类的障碍物，并且还要及时回位。一旦撞到障碍物则需要从头跑起，非常不爽。而障碍物的判定范围又有些大，所以尽量让王子避开的距离远一点。另外途中的尖刺威胁不大，如果你不幸撞到，只能说明你RP不好。总之多背版，反复几次就可通过了。



一路跑到塔顶后发生BOSS战，刚交锋几回合后便会出现提示，有一扇门会打开。而之后的任务也就很明确了，先自己站到开口处将BOSS引过去，然后绕到其背后狂攻之，将其推下便可去继续完成我们绿色使者的使命了。

2 TOWER OF ORMAZD

依然是先传送到TOWER OF AHRIMAN再走比较轻松，来到QUEE'S TOWER的指定地点后依然需要利用绿色传跳点上去，不过这次只需要一次即可。

中层发生BOSS战，依然是巨石怪，这次无法将其推下，不过取而代之的是正方形场景的3个角分别有一个废旧木板达成的梯塔。那么目的也很明确了，将BOSS引到塔柱的旁边，然后绕到它身后，将其往塔的方向攻击就会出现QTE提示，反复三次就可以和它说再见了。

战胜BOSS后从另一个角利用圆环攀爬点来到塔外侧，此时塔会开始坍塌并且有石块落下，为了配合气氛还是快速爬吧。中途的尖刺都不足为惧，来到塔顶后发生事件，之前的BOSS居然还不死心，并且还伤口上撒盐，重重地将塔撞塌了。托它的福就连中间的蓝色光柱点也被它撞塌了，没办法只好从旁边的“天然”滑梯一路滑到底层了，欣慰的是光柱安然无恙。

3 CONSTRUCTION YARD



先来到左上方的MACHINERY GROUND，从这里走比较近。到达CONSTRUCTION YARD经过绿色传跳点的几番“猪突猛进”后爬上一块区域。这里也有一个不是谜题的谜题。

说是谜题吧，这里有4个平台，每个平台上都有个推杆，看来要求是转动推杆来打开前方蓝色光柱的道路。而说它不是谜题，就是几乎不用费什么脑筋。简单的说一下，前进时在每个平台的推杆推一下就跳到下一个平台，而跳到第3个平台时推动转杆会一下转动4个平台。之后往回跳，依然是每条一个平台推一次转杆。最后来到有一个比较长的跳杆的平台，转动平台让它朝向蓝色光柱。跳到圆形平台后依然有一场BOSS战，连续几套连击将其从边缘推下去，此时我们的绿化工作眼看就要结束了。

刺客王子 在游戏中的菜单界面按Y(△)可以进入育碧的官方网站(当然前提是你得先连入网络)，然后注册一个帐号，确认后退回到游戏就可以在SKIN MANAGER里查看这套隐藏服装了。

4 HEAVEN'S STAIR

同样是从MACHINERY GROUND走会比较近，来到HEAVEN'S STAIR后就是用“猪突猛进”向前冲吧。这里依然需要注意回避障碍物，不过比起之前那个难度要低不少。

穿越一片树干后来到一个大厅内，这里有四个柱子，每个柱子上都有一个绿色的传跳点。先任意一个上去，之后会发生剧情，大量不明黑色碎片充满了大厅。接下来就需要我们经过一番攀爬拉动一个圆环机关，每拉动一个圆环后，



都需要沿墙滑下去再去另一个传跳点。反复4次将4个圆环都拉动后，黑色烟雾就会消失了。之后推动大厅内的圆形升降台来到上层。

再次需要在树干之间进行“猪突猛进”来到最后的圆形平台，干掉BOSS后终于便迎来了最后一个解放点，这一路女主角都很辛苦，我们要感谢她为绿化工作做了这么多贡献。

六章 THE SERVANTS OF DARKNESS

此时四大地区的绿化工作已经全部搞完了，最后就剩下就是每个大区最后的BOSS战了，即对应地图上边缘的四个圆圈，只有战胜他们才能将最后的部分净化。有兴趣的玩家此时可以去收集收集光明之种之类的，没兴趣的就可以直接去推倒BOSS了。流程中由于种种原因，每次都没能将他们完全消灭，而这回要彻底和它们做一个了断了。

1 HUNTER'S LAIR

先来到左边的THE WIND-MILLS，跳下去就可以看到被封印的大门，靠近后Elika会打开大门。然后进过一番跳跃与飞行来到圆形平台。

此BOSS之前也没少打，注意多利用防御反击就行。每消耗它一定体力后他就会摧毁平台落至下层，当落到第三层后，利用滑梯一路到达底层，给BOSS最后一击。胜利后Elika会将BOSS净化掉，而这里也开始塌陷，利用旁边柱子上的红色传跳点一路跳跃飞行离开此地。





2 THE OBSERVATORY

从左上角的HEAVENL'S STAIR可以来到封印的大门，一路利用绿色传跳点和红色传跳点反复穿梭后来到BOSS所在的圆形平台。

老面孔了，对付它其实用防御反击把握不是很大，并且场地不够宽阔，多利用B键将其浮空后再使用Y键连击打起来比较稳定。消耗其HP到一定程度后它会逃走，不要给他任何机会，利用眼前的红色传跳点追上他。到达最顶层的平台后，这里地形更窄，不过打法不变。胜利后Elika会净化BOSS，之后要做的就是尽快逃出这个即将坍塌的区域。

3 THE PALACE ROOMS

来到CORONATION HALL就可以看到封印着的大门了，解开封印后利用黄色传跳点一路来到BOSS所在塔的下层。消耗其一定HP后BOSS逃走，利用外面的蓝色传送点和黄色传送点追之中层，再战几回合她竟再次逃跑，看来她也没啥本事。继续追之，来到最上层后BOSS眼看打不过竟施展幻术妄图迷惑我们。此时会出现6个Elika的分身，而BOSS让我们选择哪个才是真正的Elika。在这里不管你怎么选也没用，并且根本不需要选，只要王子毅然决然纵身从踏上跳下去你就知道哪个才是真正的Elika了。

被Elika就上来后BOSS就会气急败坏地冲过来，当然结果也是可想而知的，等待她的只有被净化的命运。胜利后利用前方的黄色传跳点就可以直接逃出即将坍塌的塔了。

4 WARRIOR'S FORTRESS



先传到CITY OF LIGHT，一出去就能看见封印门。进入后需要利用蓝色和绿色传跳点反复前进来到BOSS所在的圆形平台。一开始向后退，就可以发现有一个没有被黑色液体覆盖的缺口，将BOSS引到这里然后绕后将其推下去。

难道BOSS就这么被干掉了？当然不是，坠入岩浆的BOSS一发怒就把平台震落了，而两人也滑到了下方的平台。之后浴火重生的BOSS再次出现，不过此时他由于被重度烧伤，所以HP会不停的自动削减。那么本战主要就以躲避为主，只要等待其HP消磨殆尽的时候Elika就可以净化它了。最后BOSS死之前居然救了两人，不过此时也无暇思考，抱着Elika向前走，之后利用绿色传跳点一路离开这里。

终章 AHRIMAN

此时存个档，接下来就是游戏最后的部分了，所以想收集光明之种的玩家此时是最后的机会了。而一切都准备好之后让我们回到神庙，上台阶进入神庙内部的魔幻空间，在这里需要利用红蓝黄绿四种传跳点经过反复的穿越才能来到光门，虽然距离有点远，不过难度并不高，进入光门后遇到了Elika的父亲，不得不再次拔刀相向了。

战斗中如果把BOSS引到左边来可以进行较高的连击，另外需要注意如果不尽快的持续压制BOSS，他的HP会自动回复。胜利后Elika的父亲选择了自我了结，而之后常暗之王出现，此时就不要管那么多了立刻沿着右边的墙壁开始脱出。

此路中需要不停着沿着藤墙攀爬，BOSS发出的拳头攻击只要迅速通过就不会被击中。而下方有黑色液体涌上时要立刻停留在藤墙上的发光点处，时间比较紧，行动的时候要迅速一点。每攀爬一段会出现光柱，跳上去连点Y键就可以解开封印。当解开第3个封印的时候跳往旁边的红色传跳点之后会进入常 之王体内进行最后的净化，这是最后一次疯狂的按Y键了。

结尾 TREE OF LIFE

Elika瞒着王子用自己的生命复活了光之生命之树，而王子对于此事一直不知情。他抱着奄奄一息的Elika走出了神庙并将她放在了石板上。而此时，王子也暗暗的下了决心。

来到神庙外，将周围提示的四棵生命之树的幼株砍掉。然后回到神庙内，将光之生命之树砍掉，捧着最后的光明之种来到Elika面前，复活的Elika怀着内疚的复杂心情挤出了一声：“Why？”。即使再次召唤黑暗，也要让公主复活，看来这就是王子所选择的道路。而游戏的最后的最后，两人的逃亡以及常暗之王的再次出现似乎已经暗示着：To Be Continued……

其他隐藏服装

在SKIN MANAGER界面下按Y(△)后输入“525858542”可以解开一套隐藏服装，而通关后Elika也会追加一套隐藏服装。

文 阳光成员 R　编 晴天　美编 木仙



レイトン教授と最後の時間旅行

通关时间：寻找和完成所有谜题大概需要 20 小时左右。

莱顿教授与最后的时间旅行	Level-5	文字冒险
NDS レイトン教授と最后の时间旅行		日版
2008年11月27日发售	1人	4800日元
对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

说起“莱顿教授”相信大家都不会陌生，那个带领我们走进谜题世界的教授也终于迎来了自己的第三个春天。作为系列第三款作品，本作在剧情方面下了非常大的功夫，不但谜题总数多达 168 个，几个迷你游戏也是非常有趣，让系列的忠实玩家兴奋不已。好了，话不多说，赶紧跟随着教授的脚步一起进入充满谜题的游戏世界吧（笑）！

游戏的进行方式

整个游戏采用全程触屏操作，在解决谜题时可以调出草稿纸进行演算，作笔记也非常方便。游戏中的谜题以语言和计算题居多，当然某些也需要用到抽象思维和空间思维能力，当解谜遇到困难时可以点击“ヒント”使用硬币进行提示（每道题最多有 4 次提示机会），而开启最后一个提示不但需要使用 2 枚硬币，其中基本上就已经包含了题目的答案，所以不到万不得已还是不推荐大家使用，以免使游戏的乐趣大大降低。另外游戏中的硬币都隐藏在各个场景中（每个场景最多有 3 个硬币），有兴趣的玩家可以尝试把所有场景中的硬币都找出来。



迷你游戏



除了充满挑战的主线流程，游戏同样为我们准备了迷你游戏来挑战玩家的细心和动手能力。“秘密模式”里“莱顿的挑战书”全开启条件为完成所有迷你游戏以及流程中所有的谜题，之后再完成已经开启的 4 个房间中的所有谜题，就会自动开启第 5 个房间。

玩具车

游戏的基本规则是在地图上标记合适的方向让玩具车获得地图上所有的道具并到达终点。每次标记用的箭头和跳跃的标志不一定要全部用完，而在完成某些谜题后会得到新的挑战关卡（最初一共能获得九个挑战关卡，将它们全部完成后自动追加第十个关卡）。



不可思议的书



“不可思议的书”一共有三本，只有完成了一本之后才能开启下一本。每一本书都讲述了一个完整的故事，不过一开始这些故事是不完整的，书里缺少人物、物品等很多要素，而这些要素在流程中解决谜题后会逐步获得，最后将书里所有的要素都按照正确的位置放置就能完成。

爱说话的鹦鹉

流程中获得“鹦鹉”之后可以让鹦鹉自己去寻找对话的人，找到之后与其对话选择适当的词语就能完成对话。由于词语的数量跟流程的进度有关，所以第十三章时鹦鹉学会所有的单词后，这样才能完成全部 12 个人的对话。

对话地点	对话人物	对话内容	
分かれ道	ヒゲマフラー	1.[かんどう]するほど[おにあい/しぶい]です！	2.[わたし]も巻いて[みたい]です
ホテル前（南通り）	マイネッチ	1.[ふわふわ]していて[かわいい]です	2.[そうぞう]以上に[あまい/しぶい]です
フラットストーン通り	ナターシャ	1.[おさかな]の[ソテ-]です	2.[コ-ヒ-]の[ゼリ-]です
书店	マ-ヤ	1.その[おじさん]は[あやしい/きけん]です	2.[あなた]の[ほうせき／あい]です
カジノ里	ギョラック	1.はい、[めんどう][くさい]です	2.はい、[めんどう][くさい]です
铜像前广场	レイバン	1.昆虫の[おうさま/ほうせき]である[カブトムシ]です	2.[き]の[みつ]です
バス停跡	アデリン	1.[ほうせき/わたし]よりも[うつくしい/かわいい]です	2.[しぶい/くさい]けど[からだ]に良いです
トンネル?南口	マモリス	1.[かいてん]しながら[ジャンプ]です	2.最高の[えがお]で[あい/とっておき]のポ-ズ
おもちゃ屋	ビビアン	1.[こうふん]していて[きけん]です	2.谁かが[いしころ/ぼう]を[ぶつけた]のかも
町はずれ	ミ-マ	1.[さる]も[き]から落ちる	2.[いぬ]も歩けば[ぼう]に当たる
レストラン	バッカス	1.[いかり/かなしみ]が[ばくはつ]してます	2.[プレゼント/ほうせき]を渡して[ごめんね]と言う
大通り	ヘイゼル	1.[あなた]を[あい]しています	2.[えがお]で、[うれしい]と言う

©LEVEL-5 Inc.



简要流程攻略

由于游戏中的谜题无所不在，而且根据游戏的进度不同，你能从 NPC 那里得到谜题的数量也会存在差别。所以以下的流程部分只提到了主线中必然出现的谜题，而所有谜题的解法则放在攻略的最后方便大家对照。

序章 米德雷特大道

在时间机器发表会场上，与首相对话后会出现一个服务生，在解决了他的问题后发表会正式开始。之后首相会被请到时间机器里亲身实验，而就在这个时候时间机器却发生故障爆炸了，不久后莱顿教授也收到了一封来自十年后的来信，于是新的时间旅行正式拉开序幕。在车站前与婆婆对话后点击左下角的汽车，之后就可以在各个场景寻找提示硬币了，往前走来到“分かれ道”，与ヒゲマフラー对话后得到目的地的信息，再往前来到“时计店”，调查



这里的门解决谜题后进入店内。最后在完成大娘的谜题后退回“时计店”调查左上方的钟，再回到刚才的屋子里解决老爷爷的问题后，巨大时钟的指针开始飞速旋转。

第一章 这里就是未来？



出了时钟店发现外面完全变了样子，接着来到“分かれ道”和这里的人对话，之后进入酒吧与醉酒的人对话并解决掉谜题后开启迷你游戏“不可思议的书”，最后跟老板娘对话就可以继续前进。在“ミッドレント通り”和右边的人对话发现他很害怕戴着帽子的教授，虽然酒吧老板娘也提醒过莱顿关于他帽子的问题，但是没想到威慑力是如此之大。来到“バス停迹”查看齿轮的下方发现这里的车站已经被废弃了，而废弃的日期竟然是 5 年后。和ブッチ对话并完成谜题后得到 10 年后路克写的信，之后再和左边的人对话寻找出路。往右走来到“南通り”和旅馆门口的女子对话后进入旅馆，在解决了房东太太的问题后再和女孩对话后来到客房，在客房里和女子交谈得到新的消息后出门往左走来到アーケード与小孩对话后继续前进，出门之前剧情自动开启迷你游戏“玩具车”。先到餐厅帮厨师解决一道谜题，之后在“アーケード东口”与看报纸的人对话，惊奇地发现报纸的发售日期是他们所在时代的十年之后。坐车来到医院，在一楼向护士小姐询问消息后来到 2 楼，在这里见到了满头白发的シュレーダー博士，在解决了博士的问题后再和他对话后得到两把车钥匙，之后来到医院后院调查汽车，虽然车是坏的，但在里面发现了一封信，上面正好记载了下一个要去的地点。



第二章 名叫路克的男人

从医院坐车回到“フラットストーン通り”，发现前进的路被黑衣人堵住了，没办法只得回头收集信息。在“大通り”又发现了那个对教授帽子很恐惧的青年，和他没说两句又把他吓跑了，而回到旅馆和女子对话，得知刚才黑衣男子挡住的正是前进的道路，看来必须想办法过去才行。来到“大通り”调查空中的鹦鹉，然后来到“フラットストーン通り”却发现挡路的人已经不见了，继续前进来到“フラットストーン北侧”，解决了白帽子男人的问题后往前走





来到赌场的门前。进门之后遇到了信的主人，也就是 10 年后的路克，见面后对方的第一个要求就是让莱顿教授解决他所提出的问题，谜战斗的答案是最后那张牌，不过之后教授也指出了这道谜题的漏洞（谜战斗不必担心出错，因为出错了剧情不会继续下去，直到你答对为止）。在赌场的小屋子里从大路克口中了解到这个时代统治着伦敦的不是别人，正是 10 年后的莱顿教授，而他的目的就是打败邪恶的莱顿教授，这也是他为什么要找来 10 年前的教授帮忙的原因。在离开赌场的时候众人被坏教授的手下发现了，幸好莱顿急中生智帮助大家脱离了危机，不过以后的路看来是非常艰险了。



第三章 谜样的未来

往回走来到餐厅，在这里和之前送信的人对话后大致了解这个时代的一些



事情，原来坏教授把 10 年前时间机器爆炸后失踪的科学家们全部关在“六角塔”里，不过直接去那里基本是不可能的，所以只有寻找其他的路。之后大路克会决定去寻找道路，并且建议莱顿一行人到地下街去了解一下情况，接着从“フラットストーン北侧”往右前进来到“川の见える丘”，对话后继续往右前进来到“铁の桥”，在这里帮路人解决问题后继续前进来到“泥棒市场”，再往前就是地下街入口了。不过这里有两个人守着，想要过去基本是不可能的，这时候大路克出现要求教授回到 10 年前找刑警来帮忙。

第四章 回到现代

想要回到过去就必须依靠时钟店，在“川の见える丘”先帮男路人抓住鹦鹉，接着完成他的谜题后开启迷你游戏“爱说话的鹦鹉”，但是此时只能查看鹦鹉能说的语言种类，不能与人自由对话。来到“フラットストーン通り”大路克告诉教授走左边是一条近路可以快速到达时钟店，接着往左走穿过公园直接到达“分かれ道”，虽然这样确实比原路返回近得多，不过喜欢搜集谜题的玩家还是可以选择原路返回比较好。来到时钟店门前大路克有节奏地敲了几下门之后门被打开了，原来时钟店的两个人是为了协助大路克打败邪恶教授的同伴，到里屋跟老爷爷交谈后回到现代，不过解谜数没达到 30 个是回不去的，最后回到现代从车站乘车到莱顿教授的大学。

第五章 忘记的事件

从大学正门进入后在走廊遇到了莱顿教授的学长，解决了他的谜题后来到莱顿的研究室，但是却发现阿萝玛早就等在里面了，而与她对话连哄带骗之后调查桌子，找到残缺的资料后趁阿萝玛还没回来赶紧离开了大学。坐车前往警察局，在大厅解决了守卫的谜题后来到 2 楼见到了巴顿警官，正在交谈时刑警切尔米也回到了办公室。与切尔米谈到时间机器爆炸的事情，刑警始终觉得爆炸中隐藏着什么事情，这时莱顿一行人把时间旅行的事情告诉了刑警切尔米，同时也告诉他首相有可能并没死，只是被困在了 10 年后。之后刑警批准教授到地下资料室去查找有关他手中残缺笔记的资料，接着与巴顿对话并解决谜题，最后虽然教授没有从资料里发现什么问题，但是他依然觉得在未来存在着一些秘密，在与刑警告别之后教授决定重返未来救出首相，找出所有事情的真相。

第六章 一起旅行？

坐车回到时钟店，和里屋大叔对话后正准备到未来的时候，刑警切尔米、警官巴顿以及阿萝玛都赶到了时钟店，要求和莱顿一起到未来世界去冒险。在时钟店门口和刑警切尔米对话并向他解释一番后开始继续调查。和“分かれ道”的人说话，此时迷你游戏“爱说话的鹦鹉”才算正式开启，在菜单里进入这个迷你游戏，点击鹦鹉头上那排字，之后鹦鹉会自动寻找离它最近的人进行锁定，接着在大地图上看到 NPC 旁边有鹦鹉在飞就证明他们是被锁定的人，与他们对话就可以进行单词选择了（具体攻略请参看系统部分）。最后来到旅馆向阿萝玛解释了这一系列的事件，并在旅馆一楼和学长打了招呼之后出门往餐厅方向前进，在餐厅和ブッチ交谈得到大路克在公园亭子里等教授一行人的信息后，前往“见晴らし公园”解决掉谜题和大路克碰面。



变化的图标 游戏一开始菜单中硬币数量的旁边是一个小硬币来表示，但是随着硬币的增多这个图案会发生变化，最后莱顿教授还会客串出场。

第七章 亚吉昂大街

来到赌场门口，偷听大猩猩说话让鹦鹉学会他的口令，接着往地下街方向前进，并在地下街门口顺利通过，之后在解决谜题超过50个的情况下进入地下街内部。与大门广场和右边的老人对话得到关于六角塔的消息，这样会在塔门前遇到之前戴白帽子的家伙，不过他以老板不在塔里为理由拒绝莱顿一行人进入。与地下街里所有的人都对话后再和大门广场的老人对话听到一些风声，不过要想知道更多的消息就得跑一趟花鸟市场，最后回来向老人复命得知要去河边。

第八章 河岸的碰面

来到"川の见える丘"能很清楚地看到泰晤士河，从上面的楼梯一直往下走来到河岸，但是却被一直实验用的兔子挡住了去路。在解决了兔子的问题后从它的口中听到其悲惨的人生，接着往右走来到"バー・ルース"前，在酒吧里解决掉酒保的问题后得到坏教授有可能已经回到六角塔里的信息，最后出门后发现巴顿警官在酒吧窗前不知道在看什么，和他对话之后返回六角塔。

第九章 六角塔的主人

来到六角塔和塔门前的人对话得知他们的老板确实回来了，可是想要进门必须解决他们老板出的题目才行，完成后白帽子打开了塔门。进去后大家惊奇地发现莱顿教授不见了，但阿萝玛却发现了一张教授留下的纸条，让大家继续往塔的深处前进，他等一会儿会追上来。解决掉一个杂兵的谜题后继续前进来到了塔底，而教授也随之出现，不过给人的感觉始终有点不对。之后一路往上走解决掉沿途的谜题来到塔顶，在这里终于遇到了这个时代的莱顿教授，不过在真正的莱顿教授面前这个冒牌货马上就被揭穿了，原来这个冒牌的莱顿教授就是当初时间机器爆炸后和首相一起消失的ディミトリー博士，他利用莱顿的名号就是为了要把真正的莱顿教授引出来，因为他需要莱顿教授的智慧来完成时间机器的制作，而且这一切都是为了一个名叫克蕾亚的女子。之后的谜战斗从上到下的排列顺序是1、1、4、3、1，虽然ディミトリー博士在谜题上没能击败莱顿，可是却利用机关困住了众人，而就在这个时候真正的莱顿教授出现，原来和大家一起被关在笼子里的其实是擅长变装的怪博士ドン・ポール。最后大家虽然被从笼子中解救了出来，但是却给了ディミトリー博士逃跑的时间，连首相也被带走了，而这时塔内的警报也响了起来，看来只有先暂时离开这个地方。最后调查桌子发现暗道，完成谜题后大家顺利逃出了六角塔。



第十章 跨越泰晤士河

虽然怪博士ドン・ポール是以前的敌人，不过这次的事件和他也有一些牵连，所以大家也暂时接受了他的存在（说起牵连其实也就是他暗恋克蕾亚而已，单纯的怪博士也有他可爱的一面啊……）。逃离六角塔后来到旅馆和阿萝玛等人汇合，但此时大路克却说是有事情要处理提前离开了，之后刑警会来找莱顿教授了解关于研究所爆炸的事情。在旅馆一楼向女侍打听到要跨越泰晤士河只有走地下通道，但是好象这个通道被人给封闭起来了，详细的情况需要到"泥棒市场"去问，而且小路克在提前打听到这个消息后已经一个人先行出发了。往"泥棒市场"的方向走，在铜像前广场找到路克，交流一番之后来到泥棒市场找到了セガール，在解决他的谜题后终于得知通道所在地。而在遇到兔子的地方往上走来到"トンネル・南口"，调查建筑物的门解决问题后进入地下通道，最后众人再次遇到了白帽子，累计完成80道谜题后再和他对话就可以通过这里。



第十一章 时间机器研究所

来到研究所调查左边的小门，解决问题后发现怪博士ドン・ポール早就在里面等着大家了。从这里的下水道进去一路前进来到仓库，会遇到了被ディミトリー博士囚禁的博士，最后在得到莱顿愿意帮助他们回到过去的承诺后，他决定帮助莱顿教授进入研究所，并最终用谜题的力量打败两个小喽罗后顺利潜入。在解开最后门上的谜题准备进入时，ディミトリー博士的手下却赶到了这里，无数把枪对准了莱顿一行人，同时旁边的一扇门突然打开，一个神秘女子救下了莱顿，交流之后才知道这个女孩是克蕾亚的妹妹塞莉亚斯，为了调查姐姐死亡的真相来到这个世界。还没等众人说清楚事情的来龙去脉，ディミトリー博士的手下已经突破障碍冲了过来，塞莉亚斯留下一句话后离开了众人，而莱顿一行也只能先撤离研究所，最后逃出研究所后莱顿立马了解了塞莉亚斯那句话的含义，看来所有的谜底都在河边的酒吧里。

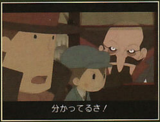
第十二章 辩明真相

在"トンネル・南口"让刑警切尔米和巴顿加入了队伍一起前往"バー・ルース"，而在酒吧前和大路克对话后进入酒吧，果真发现塞莉亚斯就坐在酒吧里。与其对话后莱顿教授开始解释整个事件的真相，其实这里并不是10年后的伦敦，而是伦敦地下大空洞被人刻意模仿伦敦的样子建造出来的，而时钟店的原型其实是一个巨大的电梯通往地上和地下。之所以要把这里布置成10年后的伦敦，ディミトリー博士的目的就在于困住那些他带来的研究人员不让他们有逃跑的念头，这样他才能借助所有人的力量来完成真正的时间机器，至于ディミトリー博士本人则是伪装成这里的酒保而已。被揭穿的ディミトリー博士现出了原形，并且以酒吧里有炸弹来要挟众人，不过在莱顿教授的头脑面前最终还是败下阵来（谜战斗答案见下图）。之后和ディミトリー博士对话了解整个事件的真相，不过很快莱顿教授就意识到整个事件的幕后主使不是ディミトリー博士，而是从一开始就和他们一起行动的大路克，现在应该改叫克劳斯了。原来克劳斯就是当年研究所爆炸案的幸存者，一夜失去双亲的的绝望阴影造就了他这次壮大的复仇计划，虽然整件事情已经浮出水面，但是克劳斯却带着阿萝玛冲出酒吧逃往河中间的塔，随后一个巨大的要塞从水中冒了出来。



第十三章 疯狂的要塞

和塞莉亚斯对话后继续和怪博士ドン・ポール对话，为了阻止克劳斯的疯狂行动以及救出阿萝玛，他决定把自己的车借给莱顿。前往"川の见える丘"找到了怪博士的车，经过一番修理后，莱顿和路克两人一起冲进了要塞。完成谜题后在电梯里点击正面的要塞图，选择来到空调管理室，在这里找到被关押的阿萝玛，接着莱顿想劝说路克和阿萝玛离开要塞，但是两人死活要跟着莱顿教授。返回到电梯选择来到监视室前，在这里众人遇到了克劳斯，击败他后令其逃到控制室，随后巨大的要塞破坏了地底，准备对地面上的伦敦市展开攻击，这时塞莉亚斯赶了过来，告诉莱顿要阻止克劳斯的行动只有破坏要塞的动力室。调查监视室前方的屏幕，解开谜题后得到动力室的资料，之后前往地图右边的空中平台，才知道原来塞莉亚斯是乘坐直升飞机上来的，不过这个时候没有一个人愿意提前离开要塞。来到电梯里点击左边的屏幕输入资料前往动力室，不过在那里众人还是遇到了不小的麻烦，虽然这难不倒莱顿教授，但是却浪费了不少的时间。





终章 最后的时间旅行

为了让要塞停止行动，先让齿轮逆转后要塞内部终于开始崩塌了（本章一旦开始解谜后就不能记录了……），最后来到平台处乘车离开要塞，虽然路上也遇到一些波折但最终还是安然无恙地返回了地面，各位现在终于可以慢慢欣赏结局了。



写在最后

穿越文是目前比较流行的小说形式，没想到本作也顺应潮流搞了个"伪穿越"，不过从最后的结局可以看出大家还是希望真正出现时间机器这种东西的。通关之后读取通关记录仍然可以继续寻找和完成谜题，而观赏模式里的内容只需要解谜数达到一定数量后就会自动开启。



全谜题解析

想收集全谜题最简单的办法就是先通关，然后再和 NPC 挨个对话，这样就能保证不遗漏任何谜题了，另外需要注意的是有的 NPC 不止提供一个谜题，最好多问几遍直到不再出现新题为止。当然游戏中还有不少隐藏谜题，这些题目大多数都隐藏在地图的某个区域，当获得鹦鹉之后就可以很轻松地找到隐藏硬币和谜题的所在地。

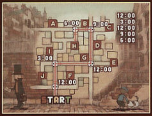
谜题 001 警备员的谜题

问题 帮警备员找到可疑的男子，警备员提供的情报是“桌子旁边有红色的花，桌布的颜色和旁边的不一样，桌子上没有黄色的花”，根据提供的情报找出可疑男子所在的地方，然后把警备员放在那张桌子的旁边。

解答 当然就是那张红色桌布上放红色花的地方了。

谜题 002 钟表店在哪里

问题 地图有右上方标有几个时刻，这大概就是通往钟表店的关键，根据提示在 A–J 中你认为正确的地点画圈后点击判定。



解答 不同的时刻代表不同的方向，而能和这 5 个方向完全吻合的就只有这一条路了。

谜题 003 看得见的东西

问题 当你能看见东西的时候你见不到它，当你看不见东西的时候就见到它了，答案不是眼皮也不是黑暗，那么它是什么呢？用 2 个平假名来回答。

解答 很简单的问题，答案是ゆめ（梦）。

谜题 004 搬行李

序章在“分かれ道”与ヒゲマフラー对话后调查楼梯。

问题 把行李从一楼搬到三楼，大个子一次能搬运两个行李，上楼的时间为 1 分钟；小个子一次能搬运一个行李，上楼的时间为 30 秒。如果他们下楼的时间和上楼一样快且中途不休息，那么要搬完 7 件行李是在几分钟后？

解答 3 分钟后，动笔算算很容易就能得出答案。

谜题 005 门在哪里

问题 钟表店的门是锁着的，门前有一块奇怪的板，提示是“找出和钟表有关的地方”，到底是什么地方和钟表有关呢？只能按下一个地方哦。



解答 自然就是这个地方了，沙漏也是一种时钟。

谜题 006 针和线

问题 两条线分别密密麻麻穿了很多针在上面，找出 A 线一共穿了几根针。

解答 10 根，仔细数数就对了。

谜题 007 几点

序章在“大时计の部屋”调查大钟

问题 如图所示指针为 9 点的时候应该填几？

解答 这题和日文有关，じ在这里不代表几点，而代表几个字。两点（にじ）是 2 个字，三点（さんじ）是三个字，十点（じゅうじ）是四个字，十二点（じゅうにじ）是五个字，那么九点在日文中应该是“くじ”，当然就是两个字，所以答案就是 2。



谜题 008 奇怪的钟

问题 钟上没有时刻，而且不知道谁捣乱把钟面旋转了方向，请问这到底应该是几点。

解答 时针分针能重合的只有一个时间，那就是 12 点（0 点）

谜题 009 齿轮谜题

问题 要使图上下放齿轮转动的方向成立，需要在 A、B、C 中哪个地方放上齿轮才行。



解答 当然是 B，看看图就能明白了。

谜题 010 星期几

问题 昨天的后天是星期天，明天的前天是星期几？要求用平假名作答。

解答 当然是星期五，日文中星期五是きんようび（金耀日）。

谜题 011 莱顿的帽子

问题 把分成 5 块的莱顿的名字镶嵌进帽子里。



解答 字体是可以翻转和旋转的，多研究研究就能得出答案。

谜题 012 怎么弄

第一章在“南通り”与ギャング对话

问题 三个人在做一件事情，当对方合计是 2，那么 0 就是最好的选择，对方合计是 4 时也应该是 0，5 的时候应该是 5，7 的时候应该是 2，10 的时候应该是 2，那么 0 的时候应该是几呢？

解答 应该是 5，三人在玩剪刀石头布，数字代表的是伸出来的手指。

谜题 013 能用的笔

问题 给出的图上有很多假名，而提示是“一笔连完”，到底哪支笔才是能用的呢。

解答 这是一道日文文字题，正确的连法应该是クロノフタジクハシロ（黑に盖轴は白），翻译成中文就是黑色笔帽白色笔身，选 C。你猜对了吗？

谜题 014 找车站

问题 题目的提示是“从花店出发到车站的路线和学生们从学校到图书馆的路线一样”，那么车站应该在什么地方呢。

解答 答案是左上角的区域，用笔把路线标出来就好理解了。

谜题 015 热或冷

第一章在“客室”调查床与床之间床头柜上的灯

问题 动其中的两根火柴，让它变得热或者是冷。

解答 答案是 ICE，大家应该知道该怎么弄了吧。

谜题 016 巨大的影子

第一章在“アーケード街”与ギャング对话

问题 地球上最大的影子是什么，用平假名回答

解答 答案很显然应该是よる（夜）

谜题 017 号码记录

问题 要打开房门就必须按照提示得出正确的号码，这到底应该是个什么数字呢？

解答 笔记上写的其实是 121–113=？，答案自然就是 8 了。

谜题 018 香蕉皮

第一章在“アーケード东口”调查地上的香蕉皮

问题 满地都是香蕉的迷宫怎么才走得出去呢，踩到香蕉皮可是会滑到版边的哦。



解答 答案就是这样的，又没限制步数，慢慢走就对了。

谜题 019 黑白桥

第二章在“フラットストーン通り”与ナターシャ对话

问题 眼前有一座路面为黑白相间格子的桥，入口和出口都已经标明了，要求通过时需要走四次黑格子三次白格子，那么一共有多少种不同的走法。

解答 答案是 15 种，一不注意就会少数几条路线。

谜题 020 更大的职场

问题 医院的护士向病人询问职业，病人的回答是“我工作的地方比你工作的地方要大哟”，那么这个病人是什么职业，用四个平假名来回答。

解答 这是一道日文文字题，护士工作的地方是びょういん（病院），注意病人回答的话的最后一个字“ょ”，其实病人的意思是说我工作的地方的“ょ”比你工作的地方的ょ要大，那么病人工作的地方就应该是びようい ん（美容院），那么病人的职业就应该是びようし（美容师），这就是正确答案。

谜题 021 怎么喝

问题 这瓶 5 天份的药已经喝过一次了，在瓶底作上记号让剩下的 4 天每天都能喝同样剂量的药，记号该怎么作？



解答 答案如图，其实也蛮简单的。

搜索的诀窍 隐藏硬币和谜题的地方用笔点击之后会有音效，然后照着这个地方一直点就会出现了。

谜题 022 X光照片

第一章在“病室”调查床头病历

问题 莱顿手上的照片中有一个地方是有问题的，指出这个地方来。

解答 要真有老鼠剪刀在体内那病人和医生早就疯掉了，而且有点常识的朋友应该知道 X 光照片里不能穿透的地方应该是白色的，所以问题的所在地就是图片下方的白点。

谜题 023 钥匙的秘密

问题 汽车的两把钥匙其实对应着数字暗号，暗号到底是什么呢？

解答 把黄色的钥匙旋转两次，之后再和绿色的钥匙口对齐，你就会发现“47”这组数字。

谜题 024 奇怪的咒语

第三章在“アーケード”前与マックス对话

问题 坏法师在念可怕的咒语“どんきくもいすかつげち”，还差一个字就能完成这个咒语了，是个什么字呢？用平假名作答。

解答 又是日文文字题，把咒语倒过来念试试，“ちげつかすいもくきんど”，发现什么了吗？如果加上“に”那就是“にちげつかすいもくきんど”，这不就是星期日到星期六去掉“耀日”挨着读么，看来这是个脑残的法师啊，答案就是“に”。

谜题 025 歪曲的车

第三章在“病院の里庭”调查车

问题 歪曲的车前进的方向是什么？

解答 答案是 East（东方），把车和东的繁体字写出来你就明白了。

谜题 026 镜中字谜题

问题 从镜子的三个不同角度看出三种不同的图案，那么从镜子中看到的到底是什么英文字母呢？

解答 答案是 P。

谜题 027 那个门

问题 有一天一个有钱人从那个门进去，出来之后就变成穷人了；又有一天一个穷人从那个门进去，出来之后变成有钱人了，但是身无分文的人进去后是不会起变化的，那么这个到底是什么地方的门？用三个片假名来作答。

解答 カジノ，也就是赌场的一种啦。

谜题 028 硬币机枪

问题 把零件组成机枪来对付敌人吧！

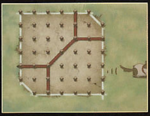


解答 完成图如下。

谜题 029 布置房间

第三章在“大通り”与ベル对话

问题 用 5 条绳子把下方的的大房间分成四个形状相同的小房间。



解答 条件是形状相同，没说大小相同，所以正确的分法就应该是这样了。

谜题 030 15块饼干

第三章在“南通り”与女子マイネッチ对话

问题 一共有 15 块饼干，第一个人吃掉一块后把剩下的分成两份给另外两个人，那两个人拿到饼干后也是每人吃掉一块后就把手上的饼干分成两份给另外的人，假设每个人吃掉一块饼干的时间是一分钟且不计算分饼干和给饼干过程所花的时间，那么几分钟后 15 块饼干能全部被吃光。

解答 4 分钟后被全部吃光。

谜题 031 撒谎的游戏人

第三章在“南通り”与男子ギャング对话

问题 3 个人在玩神经衰弱游戏（也就是翻牌游戏），一共 10 组 20 枚扑克牌。A 说：我从翻牌开始连续 10 次都成功了；B 说：我从翻牌开始连续 9 次都成功；C 说：我从翻牌开始连续 8 次都成功。其中有一个人在说谎，这个人是谁？

解答 当然是 B 了，因为一共 10 组牌，如果连续 9 次都成功的话，那最后一组牌也肯定能成功，所以不可能会有只成功 9 次这个概念。

谜题 032 折断的枪

第三章在“铜像前广场”调查铜像

问题 四个骑士中其中一个骑士背的枪是断的，但是做了临时的加固（如图绑着绳子），你能看出来哪个骑士的枪是断的么？



解答 C 骑士，你看出来了么？

谜题 033 几个兄弟

第三章在“铜像前广场”与レイバン对话

问题 A 说：我有一个哥哥三个妹妹；B 说：我有两个哥哥两个妹妹；C 说：我有三个哥哥一个妹妹。实际上 ABC 三人都是兄妹，那么 ABC 他们一家至少有兄妹几人？

解答 6 人。其中 A 的哥哥是老大，A 是老二（男性），B 的姐姐是老三，B 是老四（男性），C 是老五（妹妹），C 的妹妹是老六。

谜题 034 不可思议的笔记

第三章在“カジノ脇の路地”与マーティン对话

问题 当你回到旅馆时发现电话下压着同伴留下的便条，上面写着“101×5”，同伴到底想要表达的是什么意思呢？用三个英文字母回答。

解答 101×5=505，再倒过来看就会得到答案 SOS，看来同伴出事了啊。

谜题 035 混乱路线的谜题

第三章在“カジノ”与ギョラック对话

问题 A、B、C 三个洞分别对应 A′、B′、C′，那么在不走重复路线的情况下，A、B、C 中哪一个洞既能到达对应的洞又能通向地面？

解答 答案是 C，路线比较乱，眼睛别看花了。

谜题 036 出现的东西

问题 我在给你解释它是什么东西的时候它就已经出现了，但是你却看不到它，那它到底是什么东西？用两个平假名来回答。

解答 こえ（声）。

谜题 037 猫的恋爱之路

第三章在“泥棒市场”与ノラネコ对话

问题 想要抱得美猫归就得通过设有恶犬的迷宫，恶犬在三格内就能闻到猫的气味，只有在不被发现的情况下才能顺利通过迷宫，那么 A～D 哪条路才能最终达到目的地呢？

解答 C 路线才是正确的，谁走谁知道。

谜题 038 杂乱的皮包

问题 把底部的钻石移动到上方出口处。

解答 首先要把钻石上面的杂物向上移动，之后再把右上方的杂物往左上方移，之后再把凹型杂物上面的杂物往上移动，然后钻石就可以移动到凹型杂物的空缺里去（见图 1），把 L 型杂物塞进左下的空隙里后钻石就可以移动到右上角去了（见图 2），之后再把上面堵路的杂物统统向下移动后就可以把钻石拿出去了。





谜题 039 谁的衣服

第四章在“见晴らし公园”与ベモラ对话

问题 A 说：我忘了穿衣服；B 说：这件衣服上写着 A 的名字；C 说：糟糕，这件衣服不合身，我穿到谁的衣服了啊；D 说：这件衣服不是我的。那么是谁穿了 D 的衣服呢？

解答 是 C。

谜题 040 数式钥匙

问题 从 1～9 这九个数字中选出 4 个数字来使上下的等式都成立。

解答 依次应该是 2315。

谜题 041 运杯子

第四章在“アニータの酒场”与アニータ对话

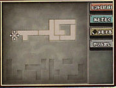
问题 酒店的店员说：“如果运往酒店的杯子都是用同样规格的箱子来装满的话，有一种杯子能装得最多”，那么店员说的是下面的哪种杯子？

解答 答案是 B，因为只有这种杯子是可以重叠不浪费空间的。

谜题 042 钥匙的形状

第七章在“ミッドレント通り”与ジジック对话

问题 把レイトン这 4 个假名拼成一把钥匙。



解答 答案在此。

谜题 043 奇怪的板

第四章在“时计店”前与タイラー对话

问题 把下图的板切成两半后组成一个正方形的板，但是切开的部分是不能翻转的，应该怎么切？



解答 答案就是这样。

谜题 044 找厕所

第四章在“时计店”前与ヒゲマフラー对话

问题 如图所示，怎么才能找到找到厕所呢？

解答 动一根火柴把 NO 变成 WC 就行了嘛。

谜题 045 几个人

第四章在“ミッドレット通り”与デビット对话

问题 双层巴士里第一层加上我一共有 25 个人，第二层的人数是第一层的 40%，那么这辆巴士里一共有多少人？

解答 37 人。别忘了加上司机和售票员。

谜题 046 绝妙的求爱

第四章在“ミッドレント・バス停”与フローレス对话

问题 下面是三个向我求爱的人的照片，就在下一秒其中的一人让我感到了他的爱意，请问是哪一个人。

解答 是 A，因为下一秒中他把手中的杂志卷成了桃心状。

谜题 047 奇怪三人组

第五章在“大学”前与ロゼッタ对话，再与警卫员スミス对话

问题 奇怪三人组每个人身上的穿着都带有红、白、绿三种颜色，目击者叙述如下：两个男人都穿着相同颜色的衣服；有两个人穿着相同颜色的裤子；大个子男人戴的白帽子；女人穿的绿衣服。那么三人的穿着各是什么样子的呢？点击三人的帽子、衣服、裤子可以切换不同的颜色。

解答 首先把大个子男人的帽子和女人衣服的颜色确定下来，然后再来看两个男人的衣服，首先排除掉绿色，因为女人的衣服是绿色，如果他们的衣服都是绿色的话目击者的叙述就应该是三人穿的同样颜色的衣服了，然后白色也是不可能的，因为大个子男人戴着白帽子，穿着的颜色不能重复，那么两个男人的衣服肯定就是红色。那大个子的裤子自然就是绿色的了，而剩下两个人的裤子颜色则是相同的。裤子如果是红色就和小个子男人的衣服颜色重复了，如果是绿色就和女人的衣服重复了，那么裤子自然就是白色，然后剩下的两顶帽子是什么颜色自然就清楚了。

谜题 048 千分之一

问题 火柴棒组成的“100M”的图形只要拿掉一根火柴棒就能变成原来的千分之一，该怎么弄呢？

解答 把 100M 变成 10CM 就可以了。

谜题 049 排列

第五章在“大学”前完成躲避阿萝玛的剧情后与ロゼッタ对话

问题 奇怪的方块到底有着什么含义呢？方框里所对应的应该是下列 A ～ D 中的哪一个方块呢？

解答 B。六个字母应该是 LAYTON，也就是莱顿的英文写法。

谜题 050 那个地方

问题 下图中年平均死亡人数最多的地方是哪里？

解答 当然是びょういん（病院）了，还有什么地方能有医院死的人多吗？

谜题 051 巴顿的事件簿

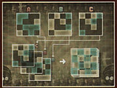
问题 宿舍的一房间里有一女性被杀，鉴定报告如下：1、女人左手握着空的安眠药瓶 2、女人在床上尸体已经僵硬了 3、房间的窗户是关着的 4、没有遗书。这个女人的死因是自杀还是他杀？

解答 肯定是他杀，一开始就告诉你了“一女性被杀”。

谜题 052 重叠

第五章在“ミッドレント通り”与デビット对话

问题 A、B、C 三块透明的块上分别有不同颜色的格子状物，如果把它们按照顺序重叠起来的话就可以变成小女孩手上那样。如果要变成那个样子，那么放在最下面的一块应该是哪块？



解答 B。看看图就明白了。

谜题 053 不要乱切

第六章在“时计店”前与チェルミー对话后，再与タイラー对话



问题 将奇怪的板切成两部分后在不翻转的情况下组合成正方形，应该怎么切？

解答 就该这么切。

谜题 054 火腿三明治之谜

第六章在“アニータの酒场”与左边アニータ对话

问题 客人对三明治的要求是：火腿在土豆沙拉的上面；番茄和火腿的中间是生菜；奶酪是挨着面包的；火腿和生菜都不在正中。那么请按照正确的顺序完成这个三明治。

解答 从上到下的顺序应该是火腿、生菜、番茄、土豆沙拉、奶酪。

谜题 055 谜一样的信

第六章在“バス停迹”与アデリン对话

问题 旅行的朋友寄来一封不知道到底在哪里等他的信，你看过信之后知道该在哪里去等他吗？

解答 那上面的假名全都顺着格子移动到下方后，再按照上面格子的顺序来读就应该是アスクウコウデマツ（明天在机场等），所以地点就应该是クウコウ。

谜题 056 怪异的十字谜

第六章在“アーケード街”与ギャング对话

问题 十字谜的格子已经用白色标记出来了，而需要放进去的词是かに、さんか（参加）、かし（糖果），要完成该十字谜最少需要几个不一样的平假名才能完成？

解答 只需要一个“か”就够了。第一排横着的是 3 个か，可以理解为 3か，如果读出来就是さんか，这不就等于是“参加”了么，同理 4 个か理解为か 4 读着かし，2 个か理解为か 2 读着かに，所以所有的白色空格里都填“か”就对了。

谜题 057 翻转的数字

第六章在“レストラン”与バッカス对话

问题 定做的投手板由于失误把数字都印得乱七八糟的，找出这块板上无论如何都不能使用的数字来。

解答 答案是 6 和 9 这两个数字。其他的数字顺时针或逆时针扭转之后都能还原，只有 6 和 9 无论怎么扭都看不出是 6 还是 9。

谜题 058 兄弟归位

问题 转动轮盘让红色和蓝色的小块回到图中所示的区域，转动一次为 90 度，来试试吧。

解答 向左转动 5 次就行了。

谜题 059 蛙跳

第七章在“见晴らし公园”与ベモラ对话

问题 水塘的木桩上有四只青蛙，怎样才能让青蛙的颜色和木桩的颜色一致。蛙跳原则如下：1、只能往空着的木桩上跳 2、如果旁边没有木桩也可以越过一只青蛙跳向木桩 3、不能越过两只青蛙。点击青蛙即可跳跃，把青蛙归位吧。

解答 按照绿、红、黄、绿、蓝、红、黄、蓝的顺序就可以完成了。

谜题 060 遗产继承

第七章在“カジノ胁の路地”与マーティン对话

问题 4 个儿子继承遗产，图上的 A–D 是 4 个儿子的房子，中间的井为共有财产，现在要把图中的土地分成大小形状完全一样的 4 份而且这 4 片土地都必须和井挨着，那么图中有★图案的土地属于哪家屋子主人的？



解答 答案是 A，看看图就明白了。

谜题 061 一条隧道

第七章在“カジノ”里与ギョラック对话

问题 图中绿色的部分是已经完成的部分，红色的部分可以点击变形和旋转方向，试着完成这根管道吧。



解答 完成不了的同学就看图吧。

谜题 062 夜间蛙跳

问题 条件和蛙跳是一样的，但是多了两只青蛙，难度高了不少。

解答 按照白、黄、红、黄、白、黑、绿、黄、白、黑、绿、黄、蓝、黄、绿的顺序就可以完成了。

谜题 063 哪根手指

问题 按照图中的顺序来数，当数到 763 的时候应该是哪根手指？

解答 小指。因为个位数的“3”和“8”一定是在小指上。

谜题 064 谁打碎的

问题 一块玻璃被打碎了，A 说：不是我做的 B 说：A 说的是实话 C 说：D 说的是假话 D 说：我没有打碎玻璃。他们谁在撒谎？

解答 C 在撒谎。

谜题 065 颠倒文字之谜

问题 透明板中的文字不知被谁翻转了一些，你能还原并理解板上文字的意义么？

解答 要点就在于第一个假名“ち”要翻转过来变成“さ”。

谜题 066 匹配的花瓶

问题 一个有钱人到古董店看到花瓶就说出了下列一翻话：哦！这个侧脸和大肚子和我很般配嘛，我就要它了。这个有钱人说的是下列哪个花瓶？

解答 A 花瓶。你把 A 花瓶倒过来看看就明白了。

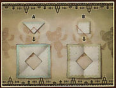
谜题 067 汤面排列

问题 最少移动几次能让下列两种汤面相互不和同种类的面接触？

解答 1 次就够了，把最左边的面移动到最右边去。

谜题 068 折起来切下去

问题 实线为折叠，虚线为切割，B 图要怎样割才能和 A 图中割出来的效果一致呢？



解答 如果自己动手切一次试试会更有趣。

谜题 069 谁是小白

问题 下面有 5 只猫，店主说：小蓝在小红旁边；小黑不是白色的；绿色的猫不是小绿；与小黑相邻的第三只猫是小蓝；小红在边上的位置。那么小白是哪只猫？

解答 答案是 C。

谜题 070 倒数第三

问题 假设有一个十兄妹的家庭，而路克你是第八的一个孩子。现在知道大女儿是二儿子的妹妹但是是三儿子的姐姐；四儿子是二女儿的哥哥但是是大女儿的弟弟；三女儿和四女儿之间没有没有男性成员。那么倒数第三个孩子是男是女？

解答 当然是男的了，一开始就告诉你路克是第八个孩子，算起来不就是倒数第三个孩子吗？路克当然是男孩子了（虽然声优是女孩子）。

谜题 071 涂墙的烦恼

第七章在“广场”与ダミアン对话

问题 家门前的旧墙壁上有 5 种不同颜色的图案，那么哪种颜色是用得最多的呢？

解答 答案是しろ（白），整个墙面的底色都是白的，当然白色是最多的。

鹦鹉的妙用 鹦鹉除了可以完成迷你游戏，它的另外一个用途就是收集提示硬币和寻找隐藏谜题的地点。玩家只要在一个场景稍微停一段时间，鹦鹉就有一定几率跑出来提示隐藏有物品的地方。

谜题 072 3色板

第七章不断进出"广场"与ダミアン对话

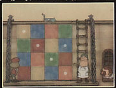
问题 由 21 块圆形组成的三角形的其中一个圆形是红色，要求把所有的圆形都分别涂上红、蓝、黄三种颜色，但是要求每个圆形的颜色都和相邻的圆形颜色不一样，那么圆形 A 应该是什么颜色？

解答 答案是 A。

谜题 073 5色砖

第七章不断进出"广场"与ダミアン对话

问题 把 5 种不同颜色的瓷砖镶嵌到白色的空白处，要求横、竖、斜的颜色都不能重复。



解答 答案见图。

谜题 074 香蕉皮2

问题 又是满地香蕉皮的迷宫，快找到出口吧。



解答 正解在此。

谜题 075 小鸟的影子

第七章在"町はずれ"与ミーマ对话

问题 把レイトン这 4 个假名拼成一只小鸟。

解答 个人感觉这个比拼帽子要简单。

谜题 076 圆桌的位置

第九章在"书店"与マーヤ对话

问题 国王请客吃饭，在圆桌旁在座的人都按等距离就座。グィネビア和ニミュエ两位女性的正对面和旁边都没有同性，那么这个圆桌上最少能坐几人呢？

解答 5 人。

谜题 077 等待

第八章在"ダウンタウン入口"与ホリス对话

问题 我以为我的慢了 5 分钟，但实际上却是快了 5 分钟；我朋友以为他的表快了 5 分钟，但实际上却是慢了 5 分钟。如果按照约定的时间一秒不差的到达等待的地点，我比我朋友早到多少分钟？

解答 20 分钟。实际上我提前了 10 分钟到达而朋友迟到了 10 分钟。

谜题 078 谜样的生物

问题 实验室水槽附近的一块透明的板上写着"七Hラ"的字样，这里究竟饲养的是什么生物？用三个平假名作答。

解答 カエル（青蛙），转一转翻一翻你就知道答案了。

谜题 079 游泳谜题

第八章在"リバーサイド"与 3 号对话

问题 5 个人在游泳比赛后说道：大个子旁边的那个人是第二名；我个子最大但是游得却不是最快的；虽然穿着漂亮的泳装也还是没 B 厉害呢；我虽然个子最小但是我是倒数第二名；下次一定要把旁边那家伙的第一名夺过来。你知道谁是第一名吗？

解答 D 是第一名。

谜题 080 多少人

第八章在"トンネル・南口"与マモリス对话

问题 小孩的前面有一个男人、女人的后面有两个人、男人的后面有一个男人和一个女人、小孩的后面有一个女人。根据以上信息推断最少有几个人。

解答 3个人。其中小孩是男孩子，女人是背朝两个男人的。

谜题 081 日期骰子

问题 下列两张展开的日期骰子的其中一个数字是有问题的，如果不换成其他数字就不能表示一个月里的所有日期，是哪个数字有问题呢？

解答 答案是 6，应该换成 0。因为 9 倒过来是可以表示 6 的，但是如果少了 0 的话很多日期就不能表示了。

谜题 082 面粉箱

第九章在"泥棒市场"与セガール对话

问题 下列哪个面粉箱能装的面粉是最多的？

解答 答案是 A，把 A 箱子倒过来你就明白了。

谜题 083 时刻暗号

第九章在"书店"与ミーチェ对话

问题 书上写着一句话"キョウノヨガノニナルノハナンジ？"，这到底说的是什么时间？

解答 0 点，这是一个日文文字游戏。キョウノ"ヨ"ガ"ノ"ニナルノハナンジ？这样就可以理解为キョウ中的"ヨ"是可以换成"ノ"，也就是キノウ。キョウ是今天的意思，キノウ是明天的意思，所以整句话的意思翻译过来就是既是今天又是明天的时刻是什么时候？那不就是 0 点么。

谜题 084 警察和犯人

第九章在"茶楼"与バートン对话

问题 警察抓到的嫌疑犯叙述如下：真正的犯人我是很了解的，他父亲的妻子惟一一个儿子的妻子有惟一一个独身的姐姐，姐姐母亲的惟一一个孙子的爸爸就是我。那么嫌疑犯和犯人之间是什么关系？用四个平假名回答。

解答 ほんにん（本人）。绕来绕去终于把自己绕进去了。

谜题 085 又见汤面

第九章在"茶楼"与ポルテ对话

问题 最少几步能将两种面隔开。

解答 还是只需要 1 次。

谜题 086 不破的门

问题 怎样才能走到出口？



解答 实在走不出去就看图吧。

谜题 087 萨姆的零用钱

第九章在"おもちゃ屋"与ディラン对话

问题 3 个小孩看见一辆价值 12 英镑的汽车模型后就开始讨论。杰夫说：如果每周都把零用钱节约下来的话，我和皮特两人两周后的钱就可以买了。萨姆说：我和皮特两人三周后就可以买了。皮特说：你们两个要六周后才买得到。那么萨姆每周有多少零用钱？

解答 一分钱都没有。

谜题 088 第三个半价销售

第九章在"おもちゃ屋"与ビビアン对话

问题 店里的三种商品价值不同，在该商店同类商品买满 2 个后多出的半价销售，那么 9.5 英镑买 6 件商品应该怎么买？每件商品至少都得买一个。

解答 三个苹果两个南瓜一瓶蜂蜜。

谜题 089 名次判定

问题 下面是一张运动会的照片，你知道谁排在第三位么？

解答 F

谜题 090 龙之眼

问题 下列哪张展开图完成后和模型一样呢？

解答 A

谜题 091 眼镜谜题

问题 以上看到的是左眼和右眼看到的景象，其中一只眼的图象经过翻转以及转上几圈后所显示的图案咋看之下和另外一只眼镜上有不小的差别。但是这其中只有一个图案和另外一只眼镜上的图案不一样。

解答 答案是 G。

谜题 092 秘运货物

问题 下图是货物隐藏地点的暗号，但是完全看不懂，想送货的主人询问后得到一句话"これは、宝探（たからさが）しだ！"你知道要运送的货物藏在哪里的吗？

解答 好好理解货物主人的那句话，"た"から"さ"が"し"だ，这样分开来就好理解了，意思就是从た到さ是し，换成片假名就应该是从タ到サ是シ。那么把原来的暗号自然就变成了ハシノシタ（桥の下），这下应该知道货物在哪里了吧。

谜题 093 镜之迷路

问题 下列的房间有 4 个出口，在房间里装上反光镜使光从 A～D 四个入口进入后分别穿过图中所示的房间数后到达出口，试试该怎么装镜子。镜子有两种角度可以选择。



解答 答案见图。

谜题 094 龙之桥

问题 总之把桥拼好吧。



解答 参考图例如下。

谜题 095 堆积木

问题 图中堆积的积木以 A～D 哪一个点为顶端时能保持堆积的积木不改变形状。

解答 D 点。

谜题 096 第一步

问题 L 表示左、R 表示右、D 表示下、U 表示上，从起点开始必须所有的格子都得走完。找出哪里是起点？



解答 这就是答案。

谜题 097 出口的谜题

问题 相同的道路不能重复走并且必须走到底后才能转弯，标出脱离的路线吧。



解答 答案见图。

谜题 098 香蕉皮3

第十章调查地上香蕉皮

问题 继续突破满是香蕉皮的迷宫吧。



解答 看图。

谜题 099 奇妙的请贴

第十章在"赤の通り"与ディラン对话

问题 朋友的请帖上是这样写的：先敲那个门，然后再敲下面的门，接着再敲下面的门，之后敲右边的门，最后再敲右边的门，那里就是我的家了。找出朋友的家。

解答 右下角的房间就是朋友的家。

谜题 100 破损的笔记

第十章在"おもちゃ屋"与ビビアン对话

问题 被撕碎的笔记里隐藏着很重要的数字，找出这个数字。

解答 如果你能把笔记碎片拼好就能找到这个数字，是 74。

谜题 101 恋人们的路

第十章在"大门广场"与ミーチェ对话



问题 给四对恋人找出彼此约会的不同路线吧。

解答 这样这四对恋人就不会有冲突了。

谜题 102 买书

第十章在"书店"与マーヤ对话

问题 买哪些书能让消费达到 99 英镑？

解答 27、33、15、24 这四本。

谜题 103 越来越多

第十章在"カジノ"与ギョラック对话

问题 什么东西是中学生、小学生、幼儿园小朋友、婴儿一个比一个多？用一个平假名来回答。

解答 は（牙齿）。

谜题 104 偷吃蛋糕的犯人

第十章在"铜像前广场"与レイバン对话

问题 我最重要的蛋糕到底是谁吃了！A：我没吃 B：A 和 D 都没吃 C：俺没有吃 D：C 说的是真话。犯人到底是谁？把他找出来。

解答 犯人其实是自己（圈住头上有蛋糕的那个人）。

谜题 105 指纹的证据

第十章在"フラットストーン通り"与チェルミー对话

问题 放大镜中的指纹对应的是谁的手指？

解答 A。你得反过来看。

谜题 106 逃跑的是什么

第十章在"アーケード东口"与ウッズ对话

问题 这是在动物园某笼子里的照片，逃跑的到底是什么动物？用四个片假名作答。

解答 ライオン（狮子）。

谜题 107 母鸡赛跑

第十章在"南通り"与ギャング对话

问题 从下面破碎的相片中你能看出第七名是哪只鸡吗？

解答 E。

谜题 108 汪汪喵

第十章在"泥棒市场"与ノラネコ对话

问题 有以下数据：0+1= 汪、0+2= 喵、6+3= 汪、6+7= 汪汪、7+9= 汪喵、11+12= 喵汪、11+17= 喵喵。那么 1+"？"= 汪汪汪？这个"？"里最小的数应该是什么。

解答 110。根据数据我们可以看出奇数是狗叫偶数是猫叫，这样答案就出来了。

谜题 109 三兄弟归位



问题 规则和谜题 58 一样，只不过难度提高了。

解答 按照右 5 次、左 1 次、右 2 次、左 1 次、右 4 次、左 2 次的顺序来转就可以了。

谜题 110 全部变成0

问题 按下 A ~ D 它们所框住的数字会发生有规律的变化，试着把所有数字都变成 0。

解答 A 按 1 次、B 按 9 次、C 按 7 次、D 按 4 次，只和按的次数有关，和顺序无关。

谜题 111 奇妙的注意事项

问题 注意事项要按照红、蓝、黄的顺序来读，从开始到结尾是可以连成一句话的，就靠这句话就能知道陷阱在哪里。你知道陷阱到底在哪里吗？用四个平假名作答。



解答 みぎした。照着图上的路线走就能得到答案。

谜题 112 梯子的谜题

问题 怎样放置梯子能让行走的路线始终能保持从 A 到 D，从 1 ~ 3 的顺序来前进？

解答 1 号梯子放上面，2 号梯子放右边，3 号梯子放下面。

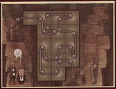
谜题 113 相差为1



问题 从起点到终点怎样走才能始终使路上数字之间相差为 1？

解答 应该这样走。

谜题 114 绳子的谜题



问题 怎样才能顺利的把绳子连起来？图中的每一块都可以交换和旋转。

解答 答案见图。

谜题 115 加号钥匙



问题 下图中隐藏着加号一样的钥匙，把它找出来。

解答 答案见图。

谜题 116 方向谜题

问题 在图中某一点开始，全部按照图上所写的方位前进最终能不重复地走完图上所有的点，那么这一点所示的方向就是真正的方向。那么从 A ~ D 这 4 点中哪一个点的方向是北方？

解答 C 点。把图倒过来看，之后从正中的一点出发就可以走完所有的点，而正中所示的是东方，那么北方自然就是 C 点。

谜题 117 看不懂的信

问题 下面的信记录了一男一女的对话，但是内容却是混在一起的，试着把男人说的话标记出来吧。

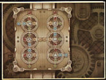
解答 标记的方法就是这样，分离出来的两句话，男人说的是"菜单就交给她了"，女人说的是"我从早上开始就没吃东西"。

谜题 118 最后的螺丝钉

问题 下图的洞对应的是哪个螺丝钉？

解答 D。

谜题 119 一气呵成



问题 调整 A ~ F 六个轮盘，使他们上下左右相邻的宝石都一样。

解答 调整图在此。

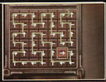
谜题 120 见2就开



问题 开锁规则上写到"见 2 就开，但是要留下 4 个"，这到底是什么意思呢？

解答 答案就是这样。

谜题 121 箭头



问题 从其中某个格子开始按照箭头所指的方向走可以不重复地走完所有格子，开始的地方是哪里？

解答 是这里。

谜题 122 拼盘之谜题

问题 下列 10 块碎片可以拼出一个单词，拼出来之后回答出来。

解答 答案是 TOWER（塔）。

谜题 123 猫眼石

问题 在下列 16 个空格中放置猫眼石，但是不能放置成长方形或者正方形的形状，请问最多可以放几颗猫眼石？

解答 9 颗。

谜题 124 最后的地板

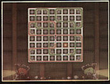
问题 在 24 块镶嵌了不同花色的地板中，从其中的一点按照红桃、黑桃、方块、梅花的顺序能够不重复地走完所有的地板，那么最终能够到达的是哪块地板？



解答 答案见图。

谜题 125 监视器的谜题

问题 两台移动的监视器在不停的巡逻，图上标有它们初始前进的方向，它们在看到转弯的标记时必定会转弯，监视器的视线范围为邻近的区域，那么躲在哪里是监视器永远看不到的呢？



解答 应该是这里。

攻关小贴士 在地图画面上屏会显示玩家目前需要完成的事件，有的时候需要前往的地点也会在地图上标记，找不到路就多看看地图吧。

谜题126 10次移动

问题 移动10次让A、B交换位置。

解答 答案在此。





谜题127 跳动的时钟

问题 监视器的两根线连接着首相的心脏，移动复杂的线让监视器的线连接到怀表上。

解答 交换这两块就行了。



谜题128 逆转的谜题

问题 从目前的构造看来A和B齿轮转动的方向都是红色箭头所表示的，利用a～c这3组齿轮让B齿轮朝绿色箭头的方向转动吧。不一定要用完所有的齿轮。

解答 如果想到将齿轮组旋转的话应该就能解出此题了。

谜题129 绝体绝命

问题 使用炸弹炸掉多余的铁块，使顶部能顺利让车通过，要怎么布置炸弹？

解答 答案见图。



谜题130 最后的谜题

问题 A～D这四个蜡制图章哪个是路克做的呢？

解答 C。

谜题131 钢笔的价值

第十章在"ホテルロビー"与ベッキー对话

问题 商店里一只价值为3000日圆的钢笔我以九折的价钱买了下来，当我拿给朋友看的时候朋友很想要这支钢笔，于是我以赚取10%的利润卖掉了这支笔。那么最后我净赚了多少钱？

解答 270日圆。

谜题132 重叠纸的谜题

通关后在"アーケード前"与マックス对话

问题 图上帖的是12月的月历，之前每个月都有贴，不过当月一过就给撕掉了，箭头所指的是几月的月历？

解答 1月。

谜题133 两根项链

第十三章在"泥棒市场"与セガール对话

问题 把两条项链放到相对应颜色的格子里去吧。

解答 首先将相对应的项链碎片放到属于自己颜色的格子里去，由于总共有两个空格，所以调整起来是很轻松，多试试自然就成功了。

谜题134 值得注意的地方

第七章在"大学"前与ロゼッタ对话

问题 莱顿教授和路克在服装店里的对话如下："这里面有我最喜欢的一件，无论如何我都要把它买下来。""老师最喜欢的？"。那么应该是下面哪一件让教授如此感兴趣呢？

解答 答案是C。注意C的衣架挂钩的形状，是不是一个"？"呢，这可是教授最喜欢的"谜题"的符号。

谜题135 危险

第六章在"アニータの酒场"与右边ドルガー对话

问题 我开车的时候一个骑自行车的人从我面前经过，依次落下面包圈、手套、凉鞋，那么我最先踩到的应该是什么？

解答 当然应该是ブレーキ（刹车）了。

谜题136 下车的地方

第十三章：仓库街与バージル对话

问题 火车上的一个男人这样说到：现在车上的人要在哪里下我全都知道。这个男人是在哪一列火车上的？

解答 当然是D咯，右下角的车站是终点站，凡是还在车上的人都在这一站下车。

谜题137 有洞的巧克力

第六章在"南通り"与マイネッチ对话

问题 宽5厘米长10厘米的巧克力块按照图中所示切下来一块宽1厘米长5厘米的巧克力条。在左边宽2.5厘米长1厘米的地方有个直径5毫米的洞。那么剩下来的巧克力块能切出多少根和刚才一样的巧克力条出来？

解答 8根。首先从右往左竖着切4根，然后从上往下横着切5根，不过横着的5根中其中1根是有洞的不能算，所以一共能切出8根。

谜题138 日期刻度

第十三章在"カジノロビー"与ハロルド对话

问题 在一块有日期刻度的表上，下列哪一组相邻的数字是不可能出现的？

解答 C。

谜题139 金块的藏身之所

第十章在"フラットストーン通り"与チェルミー对话

问题 犯罪集团为了逃避追捕必须把金块藏起来，要求小金块上面不能放大金块，怎么才能把这10块金块放进墙中？

解答 答案如图。



谜题140 波纹谜题

第十三章在"仓库街"与バージル对话

问题 从下面的图中你能看出一共有几个发出波纹的地点吗？

解答 6个

谜题141 骰子的印记

第十三章在"カジノ"里与ラルフ对话

问题 按照图中所示，骰子走到底应该是什么印记？印记是可以旋转的。

解答 自己动手做一个骰子会比较有意思。

谜题142 杯子魔术

第十三章在"カジノ"里与ラルフ对话

问题 有3个扣在桌上的杯子，在中间的杯子上作一个记号，然后你被蒙上眼睛，之后随便在哪个杯子里放一个硬币，然后交换另外两个杯子的位置后得到下面的图，那么硬币在哪个杯子里？

解答 在A杯子的。由于放硬币的杯子是不会被移动的，那么只需要看作记号的杯子在什么位置就可以判断硬币在哪里了。

谜题143 汉字ヒ

第十三章在"时计店"前与タイラー对话

问题 把ヒ形状的板切开，使之能组成一个汉字而且读音也不会变。

解答 之后组成的日字也可以念ヒ这个音。

谜题144 8点20分先生

第二章在"カジノ"前多次调查喷水池

问题 下面5个人中谁是8点20分先生

解答 当然是E了，注意看他的胡子

谜题145 时刻卡片

第八章在"バー・ルース"前多次调查河流

问题 0、1、4、6这四张卡片最多能表示一天24小时中的多少个时刻？

解答 答案是20个，不仔细数可是会漏掉不少的。

谜题146 麻雀的谜题

第一章在"グリーン病院"前多次调查中央的绿树

问题 一个人在驱赶停在电线上的麻雀，他每挥一次手就会飞走一半的麻雀，过了一会就飞回来一只麻雀，之后再挥手又飞走一半的麻雀，一会儿又飞回来一只。那人一直这样在那里驱赶了一天后停在电线上的麻雀数量没有变，电线上原来一共有多少麻雀？

解答 两只嘛，别想那么复杂。

谜题147 暗号

第三章在"暗暗坂"多次调查右边的破砖墙脚

问题 根据其他字母的提示，应该在方框中填上哪个字母呢？

解答 J。因为十二个字母代表的是英文中的十二个月份，而一月（January）和七月（July）的头一个字母都是J。

谜题148 正确的计算

第七章在"青の通り"多次调查左边的树

问题 下图中火柴棒中的等式是不成立的，那么最少动几根火柴棒能让等式变得成立呢？

解答 0根。只要把图倒过来等式自然就成立了。

谜题149 什么颜色

第三章在"カジノ"里调查左边建筑物底部，之后进入小屋调查柜子

问题 水果もも（桃子）的平假名和蔬菜トマト（番茄）的片假名顺着读倒着读都是一样的，那么什么颜色的读音用英文字母来表示也是顺着念倒着念都是一样的呢？

解答 AKA（赤）

谜题150 保护女王

第十一章在"通用口"多次调查水

问题 哪只队伍能成为保护女王安全的护卫队呢？

解答 C队伍。"ウ"、"ヘ"来保护"女"、"王"是不是很"安"、"全"呢？

谜题 151 星期一的莱顿

第九章在"ボスの部屋"多次调查上方的钟

问题 把 LAYTON 和 MONDAY 再交换三个字母就能变成莱顿教授喜欢的一样东西，是什么东西呢？

解答 把 A、Y、T 换掉，就变成了 LONDON（伦敦），这可是教授最喜欢的城市啊。

谜题 152 三种罐头

第三章在"铁の桥"多次调查小河

问题 三种不同种类的罐头被杂乱的堆放着，移动六次罐头把它们归类。

解答 第一步把右边的 2 个罐头移到中间，第二步把中间的 4 个罐头移动到右边，第三步把左边的两个罐头移动到中间，第四步把右边的三个罐头移动到左边，剩下的就自己解决了。

谜题 153 没用的碎片

第三章在"ダウンタウン入口"多次调查左边建筑物的门

问题 下列碎片都是由许多小正三角形组成的，把他们旋转或者翻转后是可以组成大三角形的，但是有一块碎片是多余的，找出多余的碎片来。

解答 答案是第一排的最后一个。

从谜题 154 开始都为"莱顿的挑战书"里的谜题，在秘密模式里完成。

谜题 154 牌山

问题 一副扑克 52 张牌里，红色和黑色的牌各 26 张。现在把这一副牌切成两份，其中一份为 23 张牌。那么这 23 张牌里红色牌的张数与另外一份牌里黑色牌的张数相差多少？

解答 相差 3 张。

谜题 155 再见三兄弟

问题 又是三兄弟归位的问题，不过这次比较难，动脑筋想想吧。

解答 按照左一次、右一次、左四次、右一次、左两次、右一次、左四次、右一次、左两次、右一次、左四次、右六次、左一次、右两次、左一次的顺序就可以归位，不知道还有没有更简单的办法。

谜题 156 13次移动

问题 移动 13 次让 A、B 归位。

解答 答案见图。



谜题 157 奇怪的钥匙

问题 这三块碎片能打开 A–G 当中的哪几把锁？

解答 A、B、D、F、G。

谜题 158 不可思议的路线

问题 一辆列车从 A 到 B 花费 15 分钟，从 B 到 C 花费 5 分钟，从 C 到 D 花费 10 分钟。但是从 A 到 D 用时却不是 30 分钟，而且 A 到 D 之间没有环行路也没有岔路，那么从 A 到 D 之间应该花多少时间能到达？

解答 20 分钟。

谜题 159 再见不破的门

问题 想想看怎么能走出去吧。

解答 答案见图。





谜题 160 圆形的土地

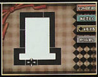
问题 公园有一块圆形的土地，拉出 5 根线最多可以把这块土地分成多少个区域？

解答 16 个。

谜题 161 白帽子

问题 把黑帽子变成白帽子。

解答 答案见图。



谜题 162 4种罐头

问题 移动 14 次将 4 种罐头分好类。

解答 从左到右依次为 1 ～ 4。第一步将 4 的第一罐移动到 1；第二步将 2 的第一罐移动到 4；第三步将 3 的第二罐移动到 2；第四步将 3 的第一罐移动到 1；第五步将 1 的第四罐移动到 3；第六步将 1 的第二罐移动到 4；第七步将 3 的第三罐移动到 1；第八步将 4 的第四罐移动到 3；第九步将 2 的第一罐移动到 4；第十步将 2 的第三罐移动到 1，剩下的大家就自己解决了吧。

谜题 163 3倍的时间

问题 将下列 7 个数字放入空格中使等式成立。

解答 18 分 49×3=56 分 27 秒。

谜题 164 月历的谜题

问题 图中圆圈圈着的 4 个数字加起来是 20，最小的数字是 1。在这个月历中圈起来的数字加起来是 88，那么这 4 个数字中最小的是几？（月历请自己在脑内补完）

解答 18。这 4 个日期分别是 18、19、25、26。

谜题 165 巨大的首饰

问题 把三个小首饰拼成一个大首饰。

解答 这个拼图游戏相当有难度，可以和最终的谜题媲美。1 ～ 20步：左、左、左、上、上、上、右、右、下、下、左、上、上、右、下、下、右、上、上、左 21 ～ 40步：下、左、下、右、上、上、右、下、下、下、左、左、上、左、下、右、右、右、上、上 41 ～ 60步：上、左、下、左、左、上、右、右、下、左、左、下、右、上、上、右、下、左、上、左 最后的步骤：下、右、上、右、下、左、左、上。

谜题 166 水果拼图

问题 四周的八块小图可以随意调换旋转，总之拼成一幅完整的图。

解答 答案见图。

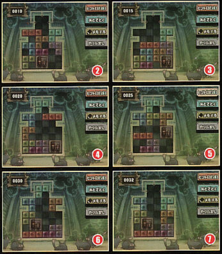


谜题 167 没完没了不破的门

问题 这次要走出去比较难，总之先自己尝试一下吧。

解答 答案见图。



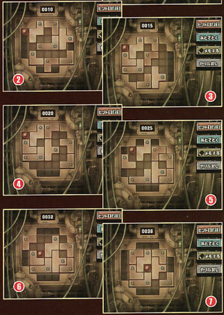


谜题 168 时间机器

问题 只要中间的球被完全包围住就能启动时间机器了。

解答 最后的谜题了，实在解不开就看看答案吧。





全谜题制霸 谜题没找完不用担心，一定章节之后除了隐藏谜题外，其他没找到的谜题都会送到谜题小屋去。

厚道重制版新增内容补完

研究中心 RESEARCH CENTER

クロノ・トリガー

对于在SFC上缔造经典的本作来说，除了这次NDS版新增的几个新要素外，其实在游戏通关之前也有很多“支线任务”等待着我们去完成，从而获得更多强力的装备使接下来的挑战更加轻松。本期的研究就为大家完全解析游戏除主线流程以外的所有内容，甚至有心的玩家还可以利用最后的“全结局达成条件”来为我们的冒险划上不同的句号。

文 晴天 美编 NINA

超时空之钥	Square Enix	角色扮演
NDS クロノ・トリガー		日版
2008年11月20日发售	1～2人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

实用技术 研究中心

全支线事件攻略

以下事件的触发时间点都以玩家在主线流程中复活了男主公克罗诺为准，之后再与“时の最果て”(End of Time)的老者对话就能了解到各个时代不同支线任务的触发方法。

绿色的梦

完成海底神殿的剧情来到难民营后，与12000B.C“残され村の广场”(Village Commons)中右上角的女子对话选择第二项让她不要放弃希望，接着前往600A.D地图左下角的“フィオナの小屋”(Fiona's Villa)与菲欧娜对话两次得知她将种子种在了附近的洞穴，不过由于最近那里被怪物给占领了，所以自己的工作也不得不暂时停止。进入左下角不远处的“地底砂漠”(Sunken Desert)利用上方颜色较深的流砂进入洞穴，途中遭遇的敌人使用冰属性的攻击降低它们的防御力后即可轻松消灭，最后在下方第二个场景进行BOSS战，胜利后将ロボ(Robo)编到队伍中返回小屋选择第一项让机器人帮助菲欧娜种植树木。





前往1000A.D在相同的地点发现“フィオナ神殿”(Fiona's Shrine)，接着将ルッカ(Lucca)编到队伍中调查最上方的机器人恢复它的运作(这里的商店会出售防御所有异常状态的帽子)。可以操纵鲁卡自由行动后，从右下角离开场景利用时空旋涡回到自己的家，下楼从下方离开会看到机器发生故障的情节，此时立即调查闪光点会出现输入密码的提示，确定后连续输入LARA四个按键便可成功停止机器的运作。利用时空漩涡返回森林与机器人对话会得到可以在战斗中自动让同伴复活一次的饰品“绿の梦”(Green Dream)，最后前往上方不远的“ルッカの家”(Lucca's House)与老爸对话两次会分别得到鲁卡的防具“タバンスーツ”(Taban's Suit)和“タバンメット”(Taban's Helm)。

BOSS メルフィック Melphyx

我方必须先使用冰属性的攻击命中BOSS后，才能对它的腿和头部造成有效的伤害。中间的核心会吸收暗属性的攻击，但是在当其他两个部位承受攻击时，会有一定几率吸收它的HP来进行回复，所以不用刻意去攻击它。如果优先消灭掉了



其余两个部分，一段时间后核心会直接逃走，在这之前不要忘记从它身上偷取“スピードカプセル”(Speed Capsule)。

太阳石



前往2300A.D进入地图下方的“太阳神殿”(Sun Temple)，接触上方的闪光点会开始BOSS战，胜利后调查上方尽头的宝石得到“暗黑石”(Moon Stone)。进入65000000B.C地图右上方的“光のほこら”(Sun Shrine)，调查上方的闪光点选择第一项放置暗黑石，接着前往1000A.D相同的地点但发现暗黑石不见了。来到地图左下角会看到发光的房子，进入“町长のやしき”(Mayor's Manor)与村长对话会得知石头被她的妻子给摔坏了，接着前往右侧不远处的“まきかい亭”(Snail Stop)与掌柜对话花9900G得到宝石。进入600A.D相同地点的“村长の家”(Elder's House)与上方的妇女对话选择第二项将宝石送给她，之后返回1000A.D与村长对话拿回暗黑石，并且将其放置在地图右上角的“光のほこら”(Sun Shrine)，最后将ルッカ(Lucca)编在队伍中前往2300A.D的相同地点会得到“太阳石”(Sun Stone)并获得“ミラクルショット”(Wondershot)和“太阳のメガネ”(Sunglasses)。

BOSS サンオブサン Son of the Sun



战斗中我方只能攻击BOSS周围的火焰，而且其中只有一个被命中后才能直接扣除BOSS的HP，所以为了避免遭到强力火魔法的反击，千万不要使用全体攻击，直接使用普通攻击逐个尝试即可。每攻击一段时间BOSS周围的火焰就会重新排列，而装备上火属性伤害减半的防具“ルビーベスト”(Ruby Vest)应战会轻松许多。

七彩贝壳

将マール(Marle)编在队伍中前往1000A.D左上方的“ガルディア城”(Guardia Castle)与国王对话会导致玛尔和父亲的关系彻底决裂，之后前往600A.D地图右下角的“パブ”(T、Tavern)与柜台前的トマ(Toma)对话得到“トマの酒”(Toma's Spirits)，最后前往1000A.D地图右下角的“西の岬”(West Cape)调查墓碑会见到托马的灵魂，返回600A.D在相同地点左上方的孤岛上进入“巨人のツメ”(Giant's Claw)。

迷宫中的龙系敌人惧怕天属性的攻击，而投掷同伴的怪兽则使用普通攻击比较有效。在第二个记录点的前一个场景，调查机关打开房门在深处进行BOSS战。胜利后调查贝壳会发现过于沉重而无法搬运，往回走会自动回到城堡寻求国王的帮助，接着将玛尔编在队伍中返回1000A.D的城堡走右侧的通道，利用左侧的楼梯到达楼顶与守卫对话会看到国王接受审判的情景，之后原路返回从右侧的楼梯



二选一的宝箱 进入1000A.D地图中心的遗迹只能从两个封印的宝箱中选择其一：左侧为防具“プロテクトメット”(Guardian Helm)；右侧为武器“燕”(Swallow)。



下楼，消灭沿途的杂兵后在宝物库中发现"虹色のかけら"(Rainbow Shard)。再次前往之前审判的房间与门卫对话进行BOSS战，胜利后玛尔会和国王解开误会，接着返回审判间调查地面的闪光点获得"ヤクラのカギ"(Yakra's Key)，用它打开之前被锁住的宝箱救出真正的大臣，最后前往宝物库与铸造大师对话可以选择制作1件"プリズム・ドレス"(prismatic dress，防御力99，减少1/3的魔法伤害)或3件"プリズム・メット"(prismatic helms，防御力40，魔法防御+9，全异常状态无效)。如果此时还持有"太阳石"的话，再与他对话还会得到"虹のメガネ"(Prism Spectacles)和"虹"(Rainbow)。

BOSS ルストティラノ Rust Tyranno



敌人不会主动进攻我方，当倒计时结束后就会使用全体超强的火属性攻击，所以要确保我方的生存率，最好事先装备上火属性减半的防具。BOSS的HP很高，一定要使用每名角色的最强单体招式猛攻，如果运气好的话，它可能还没出手就败下阵来，当然事先不要忘记从它的身上偷取吸收火属性的装备"レッドプレート"(Red Plate)。

BOSS ヤクラ13世 Yakra XIII



敌人会频繁使用让我方陷入"混乱状态"的攻击，所以提前装备了防御异常状态的物品战斗会相当轻松。其偶尔使用的单体和全体攻击威力较高，而且临死前它同样会使用一次强制的全体攻击，因此最好能有同伴使用全体回复的技能来保证我方的HP，最后不要忘记从它身上偷取吸收天属性的装备"ホワイトプレート"(White Plate)。

魔王的随从

将マグス(Magus)编在队伍中进入600A.D地图右上方的"ビネガーのやかた"(Ozzie's Fort)，沿途会与之前魔王手下的两名随从分别进行BOSS战，但对于我方目前的实力来说很好对付，而在有宝箱的房间先无视毕内嘉(Ozzie)的劝告一直前进，之后便可利用该区域的隐藏通道获得魔王的强力装备。在最后的房间会先与三名BOSS进行强制战斗，胜利后毕内嘉又会使用无赖的冰封术来保护自己，此时攻击后方的机关会中陷阱而掉落到下层，最后再返回该区域满心欢喜的毕内嘉会被不知哪里钻出来的小猫直接弄得不知去向。完成这里的事件后再前往1000A.D地图右上方被魔物占据的村庄，此时商店里价格高昂的道具也会恢复正常售价。



BOSS グレートビネガー Ozzie the Great



战斗中如果我方使用全体攻击必然会遭到强力的全体反击，所以只要先集中消灭掉三人中的任意一人基本上就已经胜券在握了。

勇者之墓



进入600A.D地图右下角的废墟，分别走左右两边的道路会发现无法通行(中途遇到的敌人使用火魔法可以轻松消灭)，接着前往下方不远的"パブ"(Tavern)与正在喝酒的NPC对话得知他的工具被偷了。返回1000A.D进入相同地点的"チョラス町の宿屋"(Choras Inn)与正在喝酒的NPC对话答应帮他回家拿工具，之后与左下方"民家"(Residence)中的妇女对话获得"大工道具"(Carpenter's Tools)，并将其交给600A.D丢失工具的工人(选择第一项)，最后前往左下方的"民家"(Residence)与工人对话开始整修北方的遗迹。

进入北方的遗迹先走右边的楼梯消灭掉2层的所有怪物，然后返回与民家与工人对话花2000G再次整修遗迹，接着将カエル(Frog)编在队伍中进入遗迹利用左侧的道路调查深处的墓碑，并唤醒圣剑真正的力量。完成事件后再次要求工人整修遗迹，这样再次进入就能到达右侧所有的区域(所有的封印宝箱一定要调查后选择第二项)，探索完后返回1000A.D进入遗迹打开之前被封印的宝箱就能回收很多强力装备。

机器人的故乡



将机器人排在队伍的最前面进入2300A.D地图右下角的"ジェノサイドーム"(Geno Dome)，接着调查入口的机械就能打开新的道路。踏上传送带后会连续进行几场杂兵战，使用天属性的攻击轻松搞定后，在新的区域进入右侧的房间(调查闪光点选择第一项会返回入口)乘坐电梯到达上层。先往下沿路前进在新的房间发现被改造的人类，接着返回记录点进入左侧的房间继续乘坐电梯，与敌人强制遭遇后，从它出现的地点可以穿墙到达另一侧打开下方的机关改变传送带的方向，在其上逆行返回最初的场景走左侧的道路。先走上方的道路调查电脑



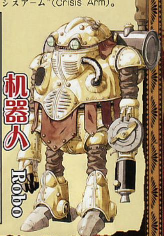
会得知解开机关的方法，然后打开左侧的机关到达有三个机关的区域，从左开始依次将它们设定为"红、绿、红"打开左下方的充电器，接着操作机器人站到刚才电脑旁的机器上把电流带到充电器就能打开旁边的门获得里面的雕像。如法炮制将电流带到场景中心的充电器上可以放出一个机器人，引导它来到最左边的房间(玩家最好和其保持平行前进，不然它很容易被卡在一些拐角处)获得第二个雕像，最后返回上层的记录点往下前进遭遇强制战斗。胜利后来到之前无法通过的闸门前将两个雕像放置在绿色的装置上打开门，最深处迎接大家的就是真正的BOSS战，胜利后获得"テラパワーアーム"(Teraton Arm)和"クライシスアーム"(Crisis Arm)。

BOSS アトロポス145 Atropos XR

由于只有机器人一人应战，所以要注意回复自身的HP，如果已经学会了强力技能"マシンガンパンチ"(Rapid-fire Fist)，一直使用很快便能获胜。

BOSS マザーブレーン Mother Brain

先解决掉后方三个负责回复的机械就能快速削减BOSS的体力，战斗中只要防御住"混乱状态"基本上没有任何难度。



新的合力技 完成"勇者之墓"的支线事件让圣剑的力量完全觉醒后，将カエル(Frog)排在队伍的最前面进入600A.D地图左下方的"デナドロ山"(Denadoro Mountains)。在登山的途中有敌人向我方投掷石子的场景，故意让青蛙中招并按下〇键有一定几率得到"金の石"(Golden Gemstone)，装备上它即可使用新的合力技。

龙の圣域 Lost Sanctum

当剧情发展到"黑の梦"出现后就会在65000000B.C和600A.D地图右上角追加该迷宫（地图上为绿色的漩涡）。首先进入65000000B.C的该迷宫会发现这里没有任何一个人，而从右上方的出口离开进入森林，需要沿途消灭掉所有的敌人再调查尽头的闪光点（大多数敌人在承受攻击后都会直接反击，所以要注意魔法型角色的安全），这样返回广场才会令所有的村民出现并得到"ドラゴンビアス"（Dragon's Tear），最后选择第一项答应帮村民们解决困难就可以正式开始接受村民的委托了。

委托事件①

与65000000B.C村庄左下角的村民对话选择第一项帮他找传说中的锤子，然后从下方的出口离开在地图左下角调查闪光点得到"黄金の砂"（Golden Sand），接着再前往北侧的森林选择第一项对尽头的树苗使用就能令它开始生长。进入600A.D的迷宫选择第一项得到恐龙人的信任，之后在北侧森林沿路消灭所有的敌人到达相同的地点会发现本应长大的树木不见了，最后原路返回追击私自砍伐树木的BOSS并进行强制战斗，胜利后得到"黄金のハンマー"（Golden Hammer）再与原始时代的委托人对话选择第一项得到100000G的奖励。



BOSS オウゴンハンマー Goldhammer



敌人在承受物理攻击后魔法防御力就会降低，所以保证一次物理一次魔法的轮换攻击就能对其造成较大的伤害。濒死时敌人每受到一次攻击都会使用"强制HP为1"的特技反击，所以为了避免伤亡，只要回复离他最近的同伴即可。

委托事件②

与村庄入口出口附近的村民对话接受任务，接着从下方的出口进入湿地，再从右下角的出口切换场景与挡路的机器人对话进行BOSS战。胜利后继续深入在山顶得到"虹の原石"（Prismastone），中途遇到的鸟系敌人只能使用魔法攻击，而甲壳虫只能使用物理攻击才能造成伤害，最后返回村庄将其交给委托人获得"カプセルセット"（Capsule Set）的奖励。





玛尔 Marle

BOSS 番人ヌウ Nu Guardian

敌人承受物理攻击就会使用附带异常状态的特技反击，而承受魔法攻击则使用相同的魔法反击，所以战斗的原则仍然是多使用单体强力特技来削减它的体力，只要事先装备上防御所有异常状态的物品基本上没有任何威胁。濒死时它同样会使用"强制HP为1"的无耻特技，所以在每次攻击必反击的前提下一定要提前做好回复工作。

委托事件③



与村庄北侧出口楼梯下的村民对话接受任务，接着进入村庄中央的房间调查左边的祭坛选择第一项将虹色原石放上去。前往600A.D的村庄与相同地点的长老对话得知需要获得族人的证明才能进入祭坛，然后前往北侧的森林调查地图右上角的闪光点获得"龙人の证"（Repmark），最后进入祭坛拿回宝石并返回原始时代的同一地点将宝石放在另一侧的祭坛上得到"秘宝珠"（Saintstone），再将其交给委托人后获得"ドラゴンアーム"（Dragon Arm）的奖励。

委托事件④

与上一个任务委托人左下方的村民对话会了解到让宝珠力量强化的方法，接着再次通过湿地前往山顶选择第一项将宝珠放置在这里，最后前往600A.D与村庄左下角的NPC对话接受任务。在下方的场景从右下角离开与不甘心的机器人对话，之后沿路前进会发现绳索被砍断而无法深入。返回村庄与右下角的村民对话，然后在下方的场景调查地图右上角的闪光点获得"丈夫なつた"（Study Vines），但再次来到被破坏的梯子前发现还是无法进行修理。前往原始时代的相同地点制造出新的楼梯，再次返回中世纪就可以利用它径直来到山顶进行BOSS战。胜利后调查最后的闪光点获得"导きの宝珠"（Waystone），将其交给委托人获得"ノヴァアーマー"（Nova Armor）的奖励。

BOSS 达人ヌウ Nu Master

BOSS每次受到攻击都会使用吸收HP的特技反击，所以比较推荐的战术时，让两名同伴一直使用物理的合力技，另一名同伴则专心回复，保证我方不至于被之后的全体攻击直接全灭。将其HP削减到一定程度后它会使用增加自己能力的特技，之后千万不要使用魔法攻击，否则都会为其回复HP。



委托事件⑤

与600A.D村庄北侧楼梯下的村民对话接受任务，之后与入口附近的村民对话得到新的情报。在下方场景从地图的左上方切换场景进入洞穴，这里下方有两处墙壁是可以穿越的，利用它们可以到达宝箱所在的区域，而利用右上方的通道可以从宝箱中获得"钢のかたまり"（Steel Ingot）。前往原始时代的村庄与左下方的村民对话得到"黄金のハンマー"（Golden Hammer），然后再与它旁边的村民对话被告知如果想找木材可以找它的同伴问问看。进入北侧的森林找到入口附近的村民得到"巨神木"（Godwood），最后将所有的材料交给委托人得到"ヘイストメット"（Haste Helm）的奖励。



委托事件⑥

与65000000B.C村庄右下角的村民对话接受任务，接着从下方湿地的左上方进入洞穴，在最左侧的房间发动宝珠的力量后会出现新的道路。一直向上经过记录点后进行强制战斗，胜利后自动返回村庄并得到"裁きの大镰"（Judgment Scythe），之后再与记录点旁边的村民对话得到"ラストエリクサー"（Megalixir）。返回之前的洞穴进入魔物盘踞的城堡，在有三个房门的场景，进入中间的房间然后走右侧的道路就能到达BOSS所在的区域，胜利后自动返回村庄并得到"ブレイブソウル"（Valor Crest）的奖励。



新的交易品 前往65000000B.C与右上帐篷中的族长交谈可以消费"花びら"（Petal）、"牙"（Fang）、"角"（Horn）、"羽"（Feather）各10个交换到"ルビーアーマー"（Ruby Armor，防御力78，火属性伤害减少80%）。如果想快速获取这些材料，前往帐篷正上方的隐藏地点"Hunting Range"（かりの森）消灭此处出现的杂兵即可。

BOSS ディノファング Archaeofang



两个BOSS红色的惧怕冰和水属性攻击，蓝色则惧怕火属性，而且无论是哪一个受到攻击后都会使用吸收MP的技能反击。推荐派出克罗诺、玛尔和鲁卡的经典组合，战斗中克罗诺和玛尔一直发动“アイスガソード”(Ice Sword Ⅱ)的合力技，鲁卡则使用“メガトンボム”(Megaton Bomb)分别进攻，很快便能获得胜利。

委托事件⑦

与600A.D村庄祭坛楼梯右侧的村民对话接受任务，之后前往山顶唤醒之前的BOSS，从左侧的道路一直深入会找到正在修桥的村民，答应帮他找帮手后返回记录点的场景与BOSS对话让它帮忙。返回村庄与左下角的村民



对话得到“スタミナ便当”(Hearty Lunch)，将其交给修桥的机器人后，它会再次要求大家去寻找它最喜欢的食物，这样自己才能尽可能快的完成工作。最后在原始时代的村庄下方的湿地消灭掉右上方的杂兵获得“スウィートバナナ”(Sweet Banana)，将其交给机器人会自动返回村庄并得到“ディノレザー”(Saurian Leathers)的奖励。另外如果追求图鉴完成率的话，在寻找食物的事件中，在原始时代的森林消灭掉最初的杂兵可以获得“万年树の实”(Millennia Fruit)；消灭掉洞穴中的杂兵获得“あぶり肉”(Smoked Meat)；山脉中部消灭杂兵获得“干しキノコ”(Dried Mushroom)；山脉顶部消灭杂兵获得“飞鸟の卵”(Songbird Egg)。

最后的挑战

完成以上七个事件后，离开中世纪的村庄会被村民告知桥已经修好了，希望大家去桥的另外一头看一下。沿路进入新的迷宫，只需要一路前进就会来到BOSS的房间，其中在有红地毯的房间不要忘记拿取右侧的宝箱获得“さびついた刀”(Rusted Blade)。胜利后进入后方的房间会看到我方队员的塑像，之后自动返回村庄并得到“英雄バッジ”(Champion's Badge)。另外返回原始的村庄与记录点旁边的村民对话可以将损坏的剑进行修复并得到“青龙”(Icewyrm)。





BOSS 剑帝 Master-at-Arms

敌人以天属性的全体攻击为主攻手段，所以提前防御住该属性的攻击，它的攻击几乎没有任何威胁，而旁边的杂兵由于会给其进行回复，所以战斗一开始就要集中攻击消灭掉。将其HP削减到一定程度后，只要其受到攻击就会使用全体技能反击，所以有同伴能够发动全体回复技能，解决它只是时间的问题。



次元のゆがみ Dimensional Vortex

将游戏通关之后，先保存通关存档，然后返回标题画面选择“ロードゲーム”(Load)读取任意记录会在三个时代会追加新的迷宫(地图上为紫色的漩涡)，而这三个迷宫中的地图会在之前所有经过的迷宫中随机选择，敌人的能力也根据迷宫当时的情况来决定，所以对于我方来说几乎没有难度。惟一不同的是，在经过一定的场景后，我们会到达每个迷宫特有的新场景，此时才算是挑战的开始，探索完新的区域后进入最后的场景就是与BOSS的强制战斗。

古代(12000B.C)



位于地图右上角的大陆，经过5个区域后到达冰原。从一处强制滑落的斜坡切换场景后，先同时按住↑+→往右方移动，然后再往下掉落到场景右下角的平台，进入洞穴后从左侧切换场景可以通过秘道拿取三个宝箱。在开阔的场景中调查地图上的闪光点可以获得增加能力的道具，所以要多停下来观察周围的情况再前进。BOSS战前会要求玩家调整队伍(玛尔强制出战)，胜利后玛尔的能力会得到强化。

BOSS 白の影 Alabaster Shade

敌人除了攻击力较高之外没有特别凶狠的招式，只要操纵玛尔专心回复，其余同伴使用火属性的技能猛攻即可。

现代(1000A.D)

位于地图左上角克罗诺家附近，经过5个区域后到达火山。迷宫中只要沿路前进调查墙壁上的开关就能出现新的道路，中途遇到的龙系敌人不要使用魔法攻击，否则会遭到强力全体火魔法的反击，而火焰系的敌人死亡后会自爆，如果魔法防御力不够高的话，最好提前回复HP以保安全。经过第二个记录点后会先与狂妄的达尔顿



进行BOSS战，胜利后来到最深处与克罗诺的幻影进行最后的战斗，完成后克罗诺的能力得到强化。

BOSS ダルトンG Once-King Dalton



一开始敌人只会使用全体魔法，将其HP削减到一定程度后，所有的属性魔法都会对其无效，而且他每受到一次攻击就会强制吸取攻击角色所有的MP。所以此时最好使用普通攻击来削减他的体力，或给物理型角色回复少量MP用以发动单体的强力攻击技能，另外死亡时他同样会发动一次强制全体攻击，注意提前回复好HP。

BOSS 黑の影 Steel Shade

敌人的招式和克罗诺相同，而且每次受到攻击后必然使用物理攻击反击，所以要随时注意我方队员的HP。战斗中可以从其身上偷到强力饰品“虹のメガネ”(Prism Spectacles)，一定不要忘记派エイラ(Ayla)出战。



改名的机会 前往65000000B.C进入地图左上方的“ラルバ村のやけ迹”(Laruba Ruins)与最上方的机器人对话可以让青蛙获得一次改名的机会，之后还会获得饰品“银の石”(Silver Gemstone)，装备上也可以使用新的合力技。

未来(2300A.D)



位于地图右下角的大陆，经过5个区域后到达研究所，其中在村庄的场景需要连续回答四个问题，全部正确后才能继续深入，错误则会与机器人进行强制战斗。先走上方的传送带调查笔记获得提示，然后依次走右、下的传送带穿过右侧的墙壁进入森林回收宝箱；返回研究所依次走左、上、左、下、左的传送带调查笔记得知密码，然后再走上、上、右、上、左的传送带进入新的区域。先打开上方的门绕过激光，往左会进入机器人巡视的区域，当它们背对我方时快速通过(同伴不用担心被发现，一旦被发现会掉落到下层进行强制战斗，一直使用无属性的全体攻击可以轻松搞定)，从左上方切换场景后调查房间里的电脑选择第一项输入密码，确定后依次输入B、A、L、L成功解除防卫系统，最后返回场景的入口会发生被困的事件。

操作剩余的同伴继续探索，从最初的地点依次走下、右、上、右、右的传送带进入右侧的房间，依次调查上、右、最右、下的闪光点进入上方的房间进行五连战，胜利后调查电脑成功解救同伴。切换回之前的队伍后，一直向左避开机器人的监视进入最后的房间(中途被电流击中会损失HP)在深处进行BOSS战。

BOSS 赤の影 Crimson Shade



由于旁边的机械会给BOSS回复HP，所以一开始要集中火力消灭掉，比较推荐的战术是让克罗诺和玛尔一直发动"アイスガソード"(Ice Sword II)来攻击敌方全体，另一名同伴则使用全体回复技能保持我方的HP即可。

隐藏最终BOSS

完成以上三个迷宫后与"时の最果て"(End of Time)的老人对话，然后调查右上角的书选择第二项就是与隐藏最终BOSS的决战，战斗前我方一定要装备上防御所有异常状态的物品，而且为了达到最大的攻击和回复效率，最好装备上强化伤害的物品以缩短战斗的时间。胜利后会进入隐藏结局，其中玩家会看到魔王为了寻找自己的记忆踏上了新的旅程，而在1005年加尔迪亚王国被外族灭亡，同年圣剑也从战场中消失得无影无踪，让人不得不对世界毁灭前的这段时间产生更多的遐想。

BOSS 梦食い Dream Devourer



敌人一开始只吃魔法攻击，如果使用物理攻击命中它的话会被强制吸收所有的MP，而将其HP削减到一定程度后，它会给自身施加强化魔法，特性变为只吃物理攻击，所有的属性攻击全部会被吸收。之后只要一直使用克罗诺的"みだれぎり"(Frenzy)技能就能快速削减它的体力，其余同伴则看准时机进行回复，以免被连续的反击和全体攻击直接全灭。

次元の斗技场 Arena

作为NDS版另一新增要素，选择标题画面的"斗技场"(Arena)或在"时の最果て"(End of Time)调查左上角的时空漩涡都可以前往。第一次进入时管理员会要求玩家选择一只怪物来进行饲养，由于不同属性的怪物能力最终不会有太大差别，只是外形会有所改变，所以玩家可以根据自己的喜好来选择。与左侧的机器人对话可以购买育成怪物的专用道具，而与右侧的士兵对话选择第一项可以进行比赛(第二项为联机对战)，不同级别的战斗胜利后会随机给予奖励，其中不乏一些强力的装备。

怪物育成

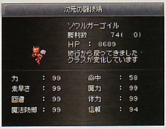


与斗技场中心的老者对话选择第一项可以给予怪物育成道具并选择时代让其修行，而过十分钟左右再回来就会看到能力成长的报告界面，所以玩家只要有耐心的话，让怪物的所有能力都达到99也只是时间的问题。另外每次修行会减少怪物的"信赖"(Trust)值，而每参加一次比赛则+3，以下表格由于篇幅的关系只列举出每个时代让怪物下降的能力，除此之外所有的能力全部都会有不同程度的上升。

时期	能力下降倾向
原始(Prehistory)	魔法防御(Magic Defense)、命中(Accuracy)
古代文明(Antiquity)	命中(Accuracy)、体力(Stamina)
中世(Middle Ages)	命中(Accuracy)、魔力(Magic)、体力(Stamina)
现代(Present)	魔法防御(Magic Defense)、命中(Accuracy)
未来(Future)	魔法防御(Magic Defense)、魔力(Magic)

怪物进化

每次怪物修行返回时都有一定几率进化为高级的形态，此时除了外形改变外，最大HP也会大幅提升。怪物每进化一次玩家能够参加的比赛级别就会提高一个等级(最高为6)，而要促使怪物进化，可以在每次出发前给予其"野生の力"(Feral Wrath)的育成道具。



全结局达成条件

将游戏通关一次后，选择标题画面"ギャラリー"(Extras)下的"エンディング"(Ending Log)可以看到游戏中所有结局的回顾。以下就是所有结局的达成条件，除结局3、4外，其余的满足条件后前往"时の最果て"(End of Time)调查右上角的书选择第一项即可挑战最终BOSS，建议玩家通关一次后选择"强くてニューゲーム"(New Game+)继承所有要素后再挑战。



编号	条件
1	黒の梦(Black Omen)出现后，在复活クロノ(Crono)的情况下击败最终BOSS
2	黒の梦(Black Omen)出现后，在没有复活クロノ(Crono)的情况下击败最终BOSS
3	二周目一开始前往广场看到鲁卡的时间机器后调查右侧的传送装置并击败最终BOSS
4	二周目在中世纪成功解救マルー(Marle)后，返回现代立即调查右侧的传送装置并击败最终BOSS
5	第一次到达时"时の最果て"(End of Time)击败最终BOSS
6	剧情发展至中世纪阻止魔王军团进攻加尔迪亚王国后击败最终BOSS
7	获得"勇者バッチ"(Hero's Badge)后击败最终BOSS
8	在原始时代获得"梦幻石"(Dream Stone)后击败最终BOSS
9	カエル(Frog)加入我方后击败最终BOSS
10	第一次击败魔王后击败最终BOSS
11	第一次击败魔王并完成原始时代的事件后击败最终BOSS
12	得到时空飞艇后击败最终BOSS

制作小组的幽默 达成编号3的结局后玩家会来到时间的尽头，与其中所有的NPC对话会遭遇"假重启"、"强制战斗"等恶搞事件，最后进入上方的房间与制作人对话会观看史上最快的"通关画面"，当然这也是制作小组和我们开的一个玩笑而已。



無双OROCHI 魔王再臨

文 纱迦
美编 心の永恒

研究中心 RESEARCH CENTER

Koei 依然秉承了忠实移植的作风，这回的 PSP 版除了加了 3 套服装外，还真是和 PS2 版没啥区别。不过这一作在技术上的进步要大得多，基本上做到了和 PS2 版的一模一样，拖慢延迟情况比 PS2 版还要稍强。战场上虽然不是全语音，但是数量比 PSP 版多了不少，过场动画也有保留。作为一个掌机游戏来说的确是相当可贵了。这期研究其实也是过去资料的整合，如果想看更详细的介绍，推荐去看第 201、202 期杂志，或《PS2 专辑》Vol.6。

无双大蛇 魔王再临		Koei	动作
PSP	无双OROCHI 魔王再临		日版
	2008年11月27日	1～2人	5280日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

全角色出现方法

本作的故事模式分为魏、蜀、吴、战国和远吕智这 5 条路线，将任意一条路线通关后，就可以于该路线中使用任意已出现的角色来挑战。因为没有外传的设定，所以只要通关就能令隐藏角色不断出现。如果将 5 条路线全部完成，就可以使用除百百目鬼、牛鬼、真远吕智外的全部角色。注意百百目鬼和牛鬼两名角色仅能在对战模式和生存模式中使用。用真远吕智随便过一关，可以开启隐藏的壁纸编辑模式。

百百目鬼	取得任意5种炼成素材
牛鬼	取得任意25种炼成素材
真远吕智	演剧模式全关卡出现

演剧模式全关卡

演剧模式（ドラマティックモード）收录了28个彼此独立的关卡，其难度要比故事模式和自由模式高，演剧模式的激难一星关卡，难度就已经超过了故事模式的激难五星。演剧模式每个关卡中可以使用的角色是固定的，不能更换。把5条路线通关，并取得全部炼成素材即可令其中20关出现，剩下8关则有特殊要求，具体如下：

编号	名称	出现条件
1	大坂城之战	曹操／孙权／刘备的熟练度达到50
2	樊城之战	织田信长／德川家康／丰臣秀吉的熟练度达到50
16	上田城之战	张辽／甘宁／风魔小太郎的等级达到99
18	本能寺之战	夏侯渊／黄忠／稻姬的等级达到99
20	麦城之战	全角色平均等级达到20
24	庐山之战	全角色平均等级达到10
26	南中攻防战	全武将平均等级达到40
27	兖州之战	全武将平均熟练度达到30

全炼成素材取得方法

黑曜石

关卡	远吕智传一章 小田原城之战
方法	开战后5分钟内占领南砦

翡翠

关卡	蜀传二章 杂贺之战
方法	开战后5分钟内占领东砦

琥珀

关卡	魏传二章 汜水关之战
方法	在夏侯兄弟生存的情况下，火计成功后击破陈宫

萤石

关卡	吴传二章 金崎之战
方法	在周瑜、小乔生存的情况下，快速掩护小乔诱出董卓

金

关卡	战国传二章 冀州之战
方法	击破全部增援和援军，佐佐木小次郎必须由玩家击破

玛瑙

关卡	远吕智传二章 成都之战
方法	开战后6分钟内突破成都南门

金刚石

关卡	蜀传三章 长筱之战
方法	开战后10分钟内叫来陆逊的援军

孔雀石

关卡	魏传三章 贱岳之战
方法	击破5台虎战车，并让袁谭与袁熙投降

水晶

关卡	吴传三章 南中之战
方法	两次火计均迅速成功，并击破庞统

青玉

关卡	战国传三章 长谷堂救出战
方法	在真田幸村生存的情况下完成300人斩

红玉

关卡	远吕智传三章 川中岛之战
方法	在前田庆次生存的情况下干掉真田幸村

神行符

关卡	战国传四章 长坂之战
方法	火炮着火事件后，3 分钟内击破前田庆次、黄泉军、飞头蛮、以津真天、猩猩

定海珠

关卡	远吕智传四章 合肥之战
方法	开战后 7 分钟内完成断桥任务，10 分钟内击败张辽和甘宁

定风珠

关卡	蜀传五章 葭萌关之战
方法	开战后 10 分钟内在张辽还未败走的情况下，击破孙悟空的本体

白玉环

关卡	魏传五章 小牧长久手之战
方法	庞统进军后的6分钟内，确保庞统的火计成功

阴阳珠

关卡	吴传五章 桶狭间之战
方法	开战后10分钟内掩护黄盖和石川五右卫门偷袭成功

吸魂砂

关卡	远吕智传五章 江户城之战
方法	击破伊达政宗（两次）、片仓小十郎、伊达成实、后藤信康、留守政景、稻姬、井伊直政、神原康政

混天绫

关卡	蜀传六章 小谷城之战
方法	开战后10分钟内，迅速阻止妲己的全部计策，再消灭妲己

风火轮

关卡	魏传六章 邪马台之战
方法	迅速制压炮台并干掉前田庆次

勾玉

关卡	吴传六章 阳平关之战
方法	开战后10分钟内击败貂蝉

神气杯

关卡	战国六章 虎牢关之战
方法	①孙悟空出现后的 3 分钟内，击破孙悟空、恶楼、胃怪。②火计发生后的 3 分钟内灭火。

朱雀翼

关卡	远吕智传六章 夷陵之战
方法	敌奇袭部队出现后的3分钟内，将其击破

青龙胆

关卡	魏传七章 潼关之战
方法	在柴田胜家、夏侯威、夏侯惠、丹羽长秀生存的情况下，开战后 10 分钟内将孙悟空及其手下九将各击破一次

白虎牙

关卡	吴传七章 山崎之战
方法	在孟获、诸葛谨、阿会喃、董荼奴生存的情况下，开战后 10 分钟内击破蛟、隐形鬼、金鬼、猪豚蛇、修陀、风鬼、无双、司马昭、郭淮、司马懿、孙悟空

玄武甲

关卡	战国传七章 白帝城之战
方法	开战后20分钟内让上杉谦信、织田信长、丰臣秀吉从三个方向进入白帝城

蓬莱の玉の枝

关卡	远吕智传七章 三方原之战
方法	开战后 10 分钟内发动缩地术，并击破森兰丸、明智光秀、森长可、蜂须贺小六、不破光治、佐久间盛政

佛の御石の钵

关卡	蜀传终章 五丈原之战
方法	开战后6分钟内打开大门，之后在4分钟内击破妲己和卑弥呼

火鼠の皮衣

关卡	魏传终章 官渡之战
方法	开战后10分钟内我方作战全部成功，卑弥呼出现后100秒内将其击破

燕の子安の贝

关卡	吴传终章 赤壁之战
方法	长宗我部水军第一阵到达后，2 分钟内制压祭坛；第二阵到达后，3 分钟内击破妲己和前田庆次

龙の首の玉

关卡	战国传终章 关原之战
方法	开战后 4 分钟内消灭南、东南、东的 3 支大筒部队，再击破妲己和前田庆次

隐藏服装 本作每名角色有 3 件服装，熟练度达到 10 之后能使用第 3 件服装。不过赵云、夏侯惇、孙尚香三人还各有一套来自于《真・三国无双 联合突袭》的服装，也就是他们的觉醒姿态。使用条件是将蜀、魏、吴三条路线通关。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行



转眼间又到了一年的最后一个月，圣诞商战的火药味儿似乎已经能闻得到了。截稿前，育碧的圣诞商战作品《波斯王子》新作已经到了编辑部，在观赏了华丽的动画渲染效果之后，“惊喜”地发现本作的战斗和操作的难度实在是不高，纯净的动画风格也和上一作风格迥异。个人认为该作的副标题空着实在是太可惜了，还不如叫做“孩子们，圣诞快乐！”

而本期进行时中的游戏风格依然多样。清新可爱会让人上瘾的《忍者镇》让我也玩得不亦乐乎，具体可以参见本期读编。晴天带来的《阿瓦隆代码》解析依然厚道无比。《侍道3》对打造武器的解析应该是不少PS3玩家都期待的吧。最后，随着《COD WAW》的来袭，也让我们的“责任之铃”再次敲响。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

忍者镇 泰迪小熊版忍者大战恶魔

原名	Ninja Town		
机种	NDS	类型	即时战略

本作是以美国的同名人气玩具为原型制作的即时战略游戏。游戏中的忍者们居住在和平的忍者小镇中，突然一天恶魔先生带领着军队攻占了快乐的忍者小镇，小镇中的忍者们为了夺回失去的和平和快乐与恶魔展开大战。故事虽然很老套，但经过笔者的试玩后，发现这款游戏实在有趣，那么就让我们一起来看一看这些可爱忍者们的表现吧！

阳光成员 dikowj

忍者系统

游戏的规则就是通过在地图上建造各种各样的建筑，生产各种各样的忍者来防止恶魔们从地图上通过。打败敌人后可以获得用来建造的资源，在游戏中资源的情况在上屏左上角，以一个手里剑标识，游戏中称之为Cookies。而每放过一个恶魔，都会扣减玩家一个心，心的数目在资源旁边，总数为10，扣光则GAMEOVER。

忍者建筑篇

既然是建造各式的建筑，那么就来看一下各种建筑的功用吧。

黑色忍者屋：生产微小忍者，近身攻击，攻击力较低，速度一般。

黄色忍者屋：生产反击忍者，近身攻击，拥有近身最高的攻击力，但速度低下，作战主力。

灰色忍者屋：生产商人忍者，近身攻击，攻击力低，但速度高。

棕色忍者屋：生产山丘忍者，近身攻击，攻击力较高，速度一般，拥有很厚的HP。

绿色忍者屋：生产狙击手忍者，远程攻击，攻击力较高，速度一般。

白色忍者屋：生产白色忍者，远程攻击，攻击力很低，速度低下，附带冰冻效果。

青色忍者屋：生产森林忍者，远程攻击，攻击力低下，速度高。

红色忍者屋：生产火山忍者，远程攻击，拥有远程最高的攻击力，速度低下，附带燃烧效果。

训练场：提高临近8格单位的攻击力。

防御塔：提高临近8格的单位攻击范围。

茶屋：提高临近8格的单位速度。

黑铁匠铺：提高临近8格单位的护甲，使其更耐打。

忍者神庙：临近8格的单位消灭恶魔后获得的资源以及气量变多。

诊所：使临近8格的单位回复速度加快。

忍者道具&技能篇



单靠忍者屋生产出来的忍者来战斗不免会陷入苦战，这时候就需要使用道具和大师技能来辅助作战了，有时候胜利的关键还真的就在道具和技能的使用上面，还是来了解一下吧。

●**道具**：在第一章过后，每一节的结束都可以得到一个道具，不过道具是要靠抽奖得到的。

忍者的丢物：米田共一个，范围内毒气攻击。

忍者婴儿：范围内作战单位HP回复。

忍者顾问：提高范围内作战单位的作战效率，团战很有效！

超级忍者：使范围内敌人眩晕，移动不能，几乎是全屏，拖慢恶魔有效！

●**技能**：下屏左上角为气槽，分为3级，不同的大师技能需要不同的气的等级。

吹风 LV1：对NDS麦克风吹风，可以使恶魔（个别除外）向你需要的方向移动。可用来延缓敌人进攻。

叫醒众人 LV1：提前结束在忍者屋回复体力的忍者使其投入战斗。

放大镜 LV2：用太阳光束来攻击敌人，威力很高。

时间停止 LV1：可以使时间暂停一会儿，敌我双方动作全部暂停，但可以继续发展建筑。

核桃冲刺 LV2：忍者大师的必杀技，对所选敌人一击必杀（个别恶魔除外）！

效率之轮 LV2：忍者工程师给予的转盘，可以转到一些有利状态。

忍者攻略篇

总体来说这款游戏没什么难度，但有些关卡还是需要特别注意的。下面就只介绍攻关中稍有难度或是应该注意的关卡，以供大家参考。

1—4．有小BOSS战，这关必须要给黄色忍者屋升级，否则BOSS很难打败。



2—4．15分钟内关闭两扇大门，第一次用放大镜。没什么需要特别注意的，主要是提高灭敌速度，快速集气。关闭一扇门之后便可以把一边的房屋全部换成资源，用于另一边的建设。

3—4．本关有很多速度很快的恶魔，建议多出灰色忍者屋，并且要升级。最后的BOSS用放大镜照几次，所以要快速集气，另外活用吹风。

4—2．注意天上会掉东西下来毁坏忍者屋，好在敌人不是很强，多建忍者屋，无需升级，用人海战术！

5—3．第一次出现一条路旁无建筑的关卡。建议多用忍者神庙，快速集气来消灭上面一条路上的恶魔。

7—1．15分钟内关闭大门，还是用放大镜照射BOSS，不过这关不好好用神庙集气的话是来不及的。

7—2．本节比较有难度，两条路分得比较开，无法用一个单位兼顾两条路，而且资源一直紧巴巴的，发展的时候一定要精打细算！

7—4．十字形的路，四个顶点都是出敌点也都是目标点，战斗宜在中间展开，注意合理分配近远程攻击单位，一定要升级，有BOSS战。

8—3．又是天上掉东西的关卡，作战思想同4—2，用人海战术。

9—4．最终关卡，其实对一路走来的玩家来说已经没有难度了，资源很充足，多产人，多升级。BOSS会在第10、20、25波出现，人海战术搞死之。多多注意右边一条路上的高速恶魔。不要吝惜大师技能，放大镜和核桃冲刺都很好用。

总体作战心得

游戏中，玩家只要一味防御即可。因为每个忍者屋都有一定的防御范围，所以建筑不宜过密，多采用近程、远程交替开展的策略，这样可以有效利用资源，并且作战效率也较高。虽然革命先导曾告诉我们：人多力量大，但还是不要一味产人而要注意升级，一般来说我方等级比出现的恶魔低1级是没有任何问题的。总之我们要做的就是利用我们手头有限的资源张开一张天罗地网，让进来的恶魔们慢慢在其中挂掉！

阿瓦隆代码 随心组合 乐趣无限

原名 アヴァロンコード
机种 NDS 类型 动作角色扮演

虽然本作一开始并没有被很多玩家所看好，但不能否认“收集和组合代码”的全新设定的确为游戏看似平淡的流程增加了无限的乐趣，即便是不擅长“动作游戏”的晴天也经常不自觉地被深深吸引，一玩上就有舍不得放手的感觉。所以接下来晴天就和大家分享一下目前自己所接触到的系统中的细节魅力，或许这也会对你游戏的攻关起到不小的作用哦。


晴天

收集代码

游戏中要创造装备和道具都需要利用到“代码”，而游戏中只要对特定的人物或敌人按下B键就能收集到它们身上所具有的代码。预言书一开始只允许玩家在3×3的方格内组合代码，所以要组合出后期的强力物品，玩家必须养成每遇到一个新的事物就要使用预言书收集代码的习惯，另外对于敌人而言，通常在正面使用预言书是很难成功完成收集的，必要时玩家一定要引诱它们进行攻击，而利用短暂的硬直时间从侧面或背后来完成收集。

玩家收集的代码越多，预言书的等级就会提升，到最后会扩大到4×4的方格来进行自由组合。而满足一定条件后，只要玩家切换区域就会出现“ニュースフッシュ”的提示告知玩家某些地点有新的事件发生，此时按照提示到达目的地消灭敌人（如果是全灭敌人，中途不能切换场景，否则会重新开始）或在特定的比赛中获胜就能得到预言书的“残页”来得知新的代码组合方法（使用触控笔点击左上角的“もくじ”选择“石碑”可以查看）。



地图探索率

游戏每一个场景（包括野外场景）都有探索率的设定，具体数值可以在下屏幕场景地图的右下方看到（例如XX/1000）。通过调查场景中特定的地点（主人公会说台词）可以增加探索率，达到1000后有可能会出现新的石碑供玩家收集“残页”，所以在野外的场景全灭不断刷新的敌人后再仔细探索也是很有必要的，如果不清楚还有几个地点没有调查，使用触控笔点击地图右侧的小条就会得到提示。

武器使用技巧

游戏中的武器共分为五大类，在组合代码时要注意对应的武器图标才能强化出特定的武器。使用触控笔点击武器后可以选择“ひだりて”（左手）（战斗中对应X键）和“みぎて”（右手）（战斗中对应Y键）进行装备，而双手装备同样的武器才会完全发挥武器的攻击力。在战斗中长按对应的攻击键，待上屏幕左上角的武器圆环闪光时再放开按键就能使用蓄力攻击，同一类武器随着使用次数的增加会提升熟练度等级（最大LV10），从而增加基础攻击力和缩短蓄力攻击的时间。

剑

主要分为长剑、太刀、突剑、大剑四大类，蓄力攻击为回旋斩，发动后围着敌人转圈可以造成持续伤害，而攻击停止后为了防止敌人的反击，按下L或R键进行回避即可。



ハンマー

主要分为锤子、禅杖两大类，蓄力攻击为回旋攻击后直线飞行，所以在有些没有移动平台的场景中可以跨越鸿沟。

爆弹

主要分为手榴弹、火药桶两大类，蓄力攻击为在面前放置定时炸弹，受到攻击或按下对应的攻击键可以引爆，但要注意会对我方同样造成伤害。在迷宫中可以借助它的特性来保证一段时间内同时命中多个机关。

飞び道具

主要分为飞刀、火枪、弩三大类，蓄力攻击为自动跟踪的火鸟，但只有一次攻击判定。迷宫中可以用来攻击漂浮在空中的机关。

盾

按下对应的按键可以防御敌人的攻击，但必须面对攻击的方向才有效。

迷宫探索心得

区别于村庄和野外场景，迷宫中每一个区域都需要玩家完成特定的任务才能通过，并最终根据完成的时间和附加条件的数量来给出评价。评价越高奖励的金钱越多，但由于游戏中赚钱还有迷你游戏等更快的途径，所以不用刻意追求高评价。

另外在迷宫中某些时候会遇到特定颜色的机关，此时需要玩家在武器上放置特定属性的代码，让武器带有某种属性再攻击才能解除（多个属性不能混用），而比较省事的方法是点击下屏幕上方四种颜色的方块进入对应精灵的页面，再点击法杖的图标使用全屏属性魔法即可，但要注意精灵魔法只对同一个水平面的机关有效，如果场景中存在高低差的地形则无法全部命中。最后在某些特定的门前，根据上方的提示在“ガキ”上附加对应数量的代码，再使用它才能打开。

迷你游戏攻略法

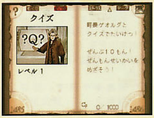
躲猫猫

与村庄“中心街”的フランチェスカ对话选择“ギャンブルにちょうせん”可以开始游戏。基本的规则是让玩家在一定时间内按←→键移动视野范围观察两人的行动，最后根据他们给出的条件找到特定的箱子即可，最初玩家只能下注100，每成功一次奖金会翻倍，最高可累计到3200，但中途一旦失败赚取的奖金会全部没收，必要时可以选择“GAME END”见好就收。

条件语句	具体含义
妹のフランチェスカを当ててみな	找到フランチェスカ躲藏的箱子
ロマイオーニの场所を当ててみなさい	找到ロマイオーニ躲藏的箱子
人のいるところを当てよう	找到后面有人的箱子
人のいないところを当てよう	找到后面没人的箱子

刮刮乐

先在“中心街”与ロマイオーニ对话选择“かいもの”在商店中购买“ゼノナインカード”，然后前往王宫“エントランス”与右上方红色上衣的宫女对话开始游戏（一张参加卷只能玩一次）。基本规则要求玩家刮出三个同样的图案，再加上国王、公主和小猫所对应的“残页”奖励不同，所以使用S/L大法比较节约时间。奖品的数量会根据游戏的进度而改变，同一时期刮出两次以上相同的奖励图案，只会固定得到金钱奖励。



智力问答

在“町长の家1F”与村长对话选择“ちぇくらべ”开始游戏，基本规则是连续答对10道与游戏内容有关的问题。随着剧情的发展，问题的等级会上升，除第一次过关会得到“残页”的奖励外，之后也只会固定得到金钱奖励。

飞球比赛

随着剧情的发展，前往“中心街”右侧的竞技场可以参加比赛来赢取“残页”的奖励。比赛中由于是四人混战，所以要看清楚球的落点，不要明明飞到自己所在的区域却没有接球。游戏的基本规则是按下攻击键接过他人的发球，只要接球的人没有成功，那么前一名传球的人就会得1分，最先取得3分的获胜。比赛失败可以反复挑战，但一旦中途退出就无法再继续参加，自然也得不到对应的奖励，比较推荐的战术是装备“爆弹系”武器，在传球的过程中尽量寻找机会发动蓄力传球（和战斗中的蓄力攻击类似），这样接下来的人有很大几率无法成功接球，从而轻松赚取分数。

侍道3 手起刀落 善恶由你做

原名	侍道3		
机种	PS3	类型	动作

本作中玩家还是控制一名无名武士，在游戏中战斗、生活并追求着自己的信念。游戏的流程多种多样，玩家可以高举义旗带领受苦的百姓推翻统治者的暴政；也可以助纣为虐，帮助统治者镇压那些蠢蠢欲动的反动势力；还可以做一个仁义无双、追求剑术最高境界的大剑豪。主角的未来以及祇州天奈的命运，将由玩家来谱写。

红叶

精炼之章

如何能在有限的质量里，最大限度地把自己的武器强化到最高程度?

武器的质量

所谓质量就是指这个武器能够强化的次数，是以分子/分母的形式表达。每强化（无论铁匠强化还是道具强化）一次，都会增加1点分子。

分母在小于或等于5的时候，1点分母=2个分子；分母在大于5的时候，超过5的数值，1点分母=1点分子。

举个例子来说： 1/5质量的武器，最终能强化到10/5；1/6质量的武器，最终能强化到11/6，而不是12；同样道理，1/10质量的武器，最终能强化到15/10。

武器的优劣完全看分母的大小，哪怕是1把杂兵的破刀，只要有很高的质量（分母），其最终属性可能会超越某些BOSS使用的武器。

再来举个例子： 藤森主膳的武器之一——虎风绝地的攻击30～40，质量2～6；杂兵量产型武器之一——樱花叉月的攻击-29～-23，质量6～10。

假如有把虎风绝地攻击是40，质量却是1/2，那么经过强化（以最好情况下，每次增加攻击15来计算），强化3次，最终结果则会是85的攻击。再假如有把樱花叉月，攻击是-29，质量却是1/10，那么经过强化（以最好情况下，每次增加攻击15来计算），强化14次，最终结果则会是181的攻击，远远大于虎风绝地。所以能够得出结论，武器原生属性，并不能代表这个武器的优劣，而“质量”才是主宰武器好坏的重要属性之一。

如何强化出理想的武器?

首先，要得到一把属性好的武器金钱是必不可少，1把质量5的武器，不带个7万左右最好别去，质量10的，带金钱最大极限（99999）都不够，还得回家再准备钱才行。

其次，得再确认那个武器有没有强化的必要。招式太少就没必要花这么大的人力和物力去折腾了。把招式学了，就可以放进刀柜里封印起来了（也可以偶尔拿出来欺负一下小混混）。一切准备好之后，就可以携带巨款前往铁匠处了。



注意事项： 别一下子就质量强化完了，因为这样会出现很多参差不齐的属性，可能会出现加属性而同时出现减属性的情况，这样一来，不仅仅金钱浪费了，而且更为重要的质量也浪费了。所以就需要分次强化，每次只用一点分子的强化方式，如果遇到不好的属性，可以按△花500再重新刷，这样可以不消耗多余的质量分子，一直刷到你满意为止。

另外还有点得提醒一下：那就是，分子越高强化出的数值就越高。例如分子只是1的时候，强化攻击最多也就是13。而分子达到10的时候，强化一次最多能出现18或者19。

所以一开始的时候最好不要直接去单独强化攻击或防御。而是应该去选择适当强化，虽然适当强化可能会出现不加属性，甚至减属性的情况，但是适当强化无视分子数值高低，1分子最高是15，15分子最高也是15。再加上可以反复的刷属性，所以，有时候可能会刷出加1X的攻击再加1X的防御的究极属性，这样一来，就可以避免因分子过低，强化数值上限不高的情况。

最后，预祝大家能强化出自己满意的武器。

强化效果列表

单独强化攻击	属性增幅值是5～20
单独强化防御	属性增幅值是5～20
适当强化	攻防属性增幅值是-15～15

二天一(二)刀流之章



二刀流的招式，可谓本游戏中攻守兼备、所向披靡的了。本作取消了前作单独的二刀流武器，改为 可以自己随意搭配武器，但是二刀流有其特定的招式。

二刀流的特点就是——攻击迅猛，无论是在攻击输出，还是在攻击范围上，都很突出。

再来说说二刀流的招式实用性：二刀流的招式，包含了崩解技，当身技，连击技，吹飞技，可谓是笼括了《侍道3》的所有招式类型，至于这些招式哪些实用，那还是等玩家自己去发掘吧，毕竟每一个人对于招式的见解都不一样，我就不好点评了。

现在来谈谈重点，就是有关二刀流的武器搭配。个人认为二刀流的武器搭配最好不要用原生就有的，而是要用自己打造的武器。如何打造武器才适合二刀流用呢? 首先，可能部分玩家认为二刀流就应该两把刀都使用高攻击力的，这样可以累计两把刀的攻击力，给与对手一击必杀。

其实这样的观点是错误的，二刀流的武器攻防值是按照两把武器，取其各自最强的属性来计算，例如：有两把刀，一把攻击 50，防御 -10，另外一把攻击 40，防御 10，那么最终攻击属性就是 50（50 > 40），防御属性则是 10（10 > -10）。而在重量方面，则是两把武器的总重量的平均数（非整数就舍去），例如：一把重量 1，另外一把是 0，那么实际重量就成了（1+0）÷2=0.5，也就是重量 0（由于不是整数，所以舍去）。

以上得出：二刀流并不是需要两把武器都要高攻击力（防御力），而是需要一把攻击（属性）为主，另外一把以防御（属性）为主。

在制造为二刀流打造的武器时不必去在乎技能值的多少。因为二刀流的招式是固定的。所以放心大胆地去选择高攻防的材料来打造吧。

最后，在武器刀身选择的时候，建议选择长刀身，因为二刀流的攻击方式属于那种大刀阔斧的类型，如果刀身过短则体现不出那么强的效果，个人认为至少也得有一把长刀身武器。另外一把可以选择中等长度的，而长刀身那把武器，最好是右手来使用。

攻刀材料推荐

刀身： 晓の刀身，最高攻击27，质量2（杀掉桐江掉落）

刀锷： 蜻蛉羽の锷，最高攻击14，质量2（3日：传说商人处购买）

刀柄： 金昆罗の柄，最高攻击18，质量3（雪园掉落）

柄头： 白银の柄头，最高攻击46，质量1，重量1（主膳掉落）

这样制作出的攻刀攻击力总和是：27+14+18+46=105，质量总和是：8。而8的质量可以强化12次，每次即使算15[参考上面的刷属性方式]（有可能会大大超出15），12×15=180。那么最后这把攻刀的攻击力就可以达到105+180=285（实际突破300也没啥问题）。如果再鉴定为妖刀，攻击再加100，就成了285+100=385的强大武器了。

防刀材料推荐

刀身： 无神の长刀身，最高防御48左右，质量1（传说商人，用6个金蛋换）

刀锷： 打鉄の锷，最高防御29左右，质量1（9日：传说商人处购买）

刀柄： 森神の柄，最高防御35左右，质量2（9日：传说商人处购买/杀掉堂岛弟掉落）

柄头： 仙刃の柄头，最高防御2左右，质量3（杀掉传说商人掉落）

防御力总和是：49+29+35+2=114质量总和是7。7的质量可以强化11次，11×15=165（实际可能到180左右）。最后的总防御力就会是114+165=279，如果再鉴定为神刀，防御再加100，279+100=379。重量方面，由于两把武器的重量平均值少于1，所以在攻击速度方面，完全没影响。

用以上两把刀去战斗，就可以慢慢地体验侍道无双啦。值得注意的是，强化的数值15仅仅是一个参考数，强化到后期，一次可以出现加18左右的属性，所以，以上数据可能存在偏低的现象。另外每种材料的最高攻击（防御）只是目前的数据，不保证有人刷出属性更高的同类部件的情况，所以，以上数据只能作为目前的参考。

责任之铃 枪声依旧，炮声不断，使命正在召唤！



原名 Call of Duty: World at War
机种 PS3/X360 类型 主视角射击

一年不见，"责任之铃"版块再开！为防止有些新朋友误会，首先老实交代一下这个版块的主旨，那就是介绍"《使命召唤》系列"的游戏相关知识。现在自然是介绍《使命召唤 战火世界》啦，至于为什么叫"责任之铃"，就请大家从名字上去联想吧！

和4代一样，本作玩到现在，还在坚持玩的人一定都是在挑战多人在线模式。这期的内容是为大家献上本作全技能的效果。作者是LU战队的Karin-P，此人目前生存率（杀人与被杀次数之比）正朝3.0大关迈进，不用说自然是够格写研究的。这里也欢迎各地高手指点，来人免了，来函欢迎！

网战全技能效果大公开

一类技能	
Special Grenades x3	携带3枚特种手雷
Satched Charge x2	携带2枚炸药包
M9A1 Bazooka x2	携带2枚火箭弹
Bomb Squad	在有爆炸物的位置会有明显提示
Bouncing Betty x2	携带地雷2枚
Bandolier	携带更多弹药
Primary Grenades x2	携带2枚手雷
M2 Flamethrower	携带火焰喷射器

二类技能	
Stopping Power	提高子弹的威力
Fireworks	提高爆炸物的威力
Flak Jacket	减轻爆炸物的伤害
Gas Mask	防毒面具
Juggernaut	提高生命值
Camouflage	不被敌方侦察机发现
Sleight of Hand	装填弹药速度加倍
Shades	降低照明弹亮度
Double Tap	提高射速
OverKill	可以携带2把主武器

三类技能	
Deep Impact	加强子弹的穿透能力
Extreme Conditioning	增加快跑的时间
Steady Aim	提高射击精度
Toss Back	捡到敌军手雷扔回时可延迟爆炸时间
Second Chance	可复活倒地的友军
Martyrdom	死亡时自动留下一枚手雷
Fireproof	减少火焰喷射器和燃烧弹的伤害
Deed Slience	行走无声
Iron Lungs	狙击手闭气时间延长
Reconnaissance	显示地图中所有坦克、狗、空袭的位置

乘具技能	
Water Cooler	减缓机枪的过热时间
Greased Bearings	提高炮塔的旋转速度
Ordnance Training	提高装填速度
Leadfoot	提高坦克行进速度
Coaxial Machine Gun	主驾驶也可控制机枪

枪械和技能的搭配



冲锋型

MP40（消音／弹夹）+Primary Grenades x2（2枚手雷）+Juggernaut（提升生命）+Extreme Conditioning（快跑延长）

作为一名冲锋手，经常要在敌军的手雷和枪弹下迂回，提高生命是明智的选择，除非你倒霉到被手雷炸个正着，MP40的优势就在于中近距离强大无比，加上消音可以使敌人无法察觉你。适用于Asylum、Castle、Courtyard、Dome、Hanger等地图。

狙击型

春田+Bouncing Betty x2（地雷）+Stopping Power（子弹威力）+Iron Lungs（狙击手闭气时间延长）

要当一名合格的狙击手，必须知道地图中适合狙击的位置。地雷就是为了防止敌人从身后偷袭，增加子弹威力是为了一击必杀，不给敌人逃跑的机会。另类的狙击手会使用OverKill来携带一把冲锋枪保护自己。适用于Castle、Outskirts、Roundhouse、Seelow等地图。

压制型

Browning M1919（三角架）+Bandolier（增加弹药）+Sleight of Hand（提高换弹夹速度）+Deep Impact（加强穿透）

这把重机枪提供火力掩护绝对是首选，三角架可以方便在任何地方架设一个迷你小炮台。换弹夹快速用来连续压制，不给敌人反击的机会。担任一名辅助角色的玩家不要犹豫了。适用于任何地图。

阴人型

Double-Barreled Shotgun+Bomb Squad（提示地雷）+Camouflage（不被飞机发现）+Deed Slience（行走无声）

既然要当一名CAMPER，无疑要行动敏捷，这里的双管猎枪携带方便，而且威力巨大，玩阴险当然不能踩中敌人的地雷，所以Bomb Squad是必须的，除此以外更不能被侦察机发现，选择一个角落蹲起来，当敌人从你身边经过时慢慢跟上去砰砰两枪干掉他，然后换一个地方继续等待。或许比赛完了会引来一片骂声……

中文游戏风向标

又到中文风向标时间，首先还是照例来播报一下近期国内汉化组的汉化动态吧。这段时间汉化游戏中最大牌的当然要数NDS上推出不久的《女神侧身像 负罪者》，现在中文大作的汉化速度真是不可小觑，能最快的时间内为中国的玩家打破语言的障壁的确是一件好事。另外PSP平台的《宿命传说2》汉化版也正式推出了，虽然在罗尼的状态画面下修改人名或换称号还是会死机，但如果把罗尼的所有装备卸下之后再进行改名和更改称号就基本可以避免死机了。

另外在PSP的汉化游戏方面还有《超时空要塞 王牌边界》、《游戏王 卡片力量3》（仅进行了卡牌汉化）两款可供选择。近期NDS的汉化游戏还有《少女的恋爱革命DS》、《使命召唤 战火世界》。而之前已经推出过汉化版的《Away 混乱迷宫》推出了最终版本，字号稍微调大，并把所有道具以及相关说明全部都加了进去。

在官方的中文游戏方面，本月是一款掌机加一款家用机的组合。一个是PSP上活泼可爱《乐克乐克2》的繁体中文版，另一个则是同样童趣十足的经典名作回归《阿邦阿卡大冒险 改造大作战》（本刊译名：斑卓熊大冒险3）繁体中文版登陆X360平台。

特别注目 台湾微软游戏中文化负责人谈制作艰辛

微软公司在游戏中文化上的力度一直都很大，相信这点玩家们都能感受得到。近日，台湾巴哈姆特游戏网站对于台湾微软负责游戏中文化的娱乐暨装置事业处产品研发部的负责人张书良进行了采访，为我们道出了不少游戏中文化过程中的酸甜苦辣。也回答了不少我们心中一直疑惑的问题哦。

在回答选择游戏进行中文化的标准问题时。张书良表示，原则上尽力争取微软自家开发或发行的X360游戏都能全面中文化。不过也有像《质量效应》这样的优秀游戏却因为开发商的坚持，没有进行中文化。

而谈到中文语音的问题时，其实台湾微软也考虑得相当周到，比如《光环3》中游戏有很多语音提示，却不会有字幕呈现，玩家在游戏过程中就会遗漏很多讯息和游戏的乐趣，对于这样的游戏一定会尽力配中文语音。


■台湾微软游戏中文化团队。

但配中文语音的难度在于，和电影不同，游戏的配音是零散的，很多都要依照游戏的状况即时组合，因此配音员没有明确的画面可以配合，只能参考原音的语气，很难做到精准。在谈到游戏字幕的润色方面，张先生还特别拿《失落的奥德赛》中感人的《千年之梦》做例。一开始翻译尽管做到了正确无误却失去了原文细腻感性的笔触。于是后来又专门请了日本文学作品的翻译专家来润色，才得到玩家们看到的最终作品。

关于未来的中文化作品。张先生透露"手头上还有很多中文化游戏专案在进行中，包括明年初推出的《光环战争》和《忍者之刃》。"

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

[提供者：SOLID]

普利尼 俺当主角行吗？ PSP 日版

原名 プリニー オレが主人公でイイんスか？

高难模式

在游戏标题画面的光标处在"开始新游戏"的位置然后输入"△□×△□×○"，成功的话就可以听到效果声，这样过了教学关卡后游戏就会自动进入アサギ模式，在这个隐藏模式里的游戏难度可以说是非常高，建议玩家在熟悉游戏游戏的操作技巧再来挑战这个模式。

超时空要塞 王牌边界 PSP 日版

原名 マクロスエースフロンティア

特殊任务

在SETTING选项里的PASSWORD里输入密码后就会开放新的特殊任务，另外要注意的是所有英文都需要大写。

任务名称	密码
ファミ通?おぼえていますか(Lv8)	LAMGV
ジェネレーション・ドライブ(Lv8)	KSALE
超时空编集部デンゲキ(Lv8)	IGYSU
ゼントラ丼大盛り (Lv8)	EHIAR

主持人语

年末将至，随着一个又一个的节日接踵而来，各大主机的价格也在一天天地不断上涨。对于近期准备购机的玩家，一定要有足够好的心理承受能力和足够充足的腰包。不过这半个月内也有好消息带给大家，那就是针对NDSi的烧录卡——AK2i终于面市，打算购买NDSi的玩家已经不用担心找不到便宜而充足的游戏资源了。所以在下面的栏目当中，首先将为大家带来AK2i烧录卡的评测。

专题导购 关注消费热点话题

首款 NDSi 烧录卡 AK2i 全面评测

最新上市的第三代NDS主机由于采用了全新的软硬件系统，使得先前的所有烧录卡产品无一例外的无法在NDSi上继续使用。这次的DSi烧录卡的完成度颇高，正如Raeca先前分析的那样，AK2以及AK2.1烧录卡在破解上拥有得天独厚的优势，在系统中能正常显示卡带信息就已经比其他的烧录卡领先了一步。而AK小组终于在NDSi正式发售后1个月推出了全新产品AK2i来支持NDSi主机。

对于AK2i的包装，相信大部分玩家都不会感到陌生，这是由于AK2i的包装确实是沿用了先前早期的老版本AK2的产品包装。然而为了突出AK2i是一款面向NDSi而推出的升级产品，厂家方面专门用醒目的橙色贴纸注上了“NDSi Compatible”标签。在包装的背部，也同样是早先的产品介绍：

●100%兼容性！无需转换！无需刷机！

●存档直接写入TF卡，无需电池，无需手动选择存档类型，永不掉档！

●自动DLD补丁，无需转换运行自助软件！

●支持软复位！支持Download Play！支持WiFi

●支持SDHC规格的TF卡，无最大容量限制！

●不挑TF卡，速度无拖慢！

●支持AR金手指，内置编辑器！

●低功耗设计，待机时间超长！

●自由切换语言，支持个性化皮肤！



通过透明的吸塑包装，我们可以清晰地看到包装内的AK2i烧录卡以及附赠的microSD卡专用读卡器。而AK2i烧录卡本身的贴纸也仅仅是早早先AK2贴纸图案的基础上，在acekard字样后，模仿NDSi的LOGO风格增加了一个“i”字，并且在正下方用蓝色字体同样注明了“DSi Compatible”字样，充分显示了AK2i是一款支持NDSi主机的烧录卡产品（不过DSL主机同样也能使用哦）。

尽管在包装上与先前的产品没有太大的区别，但在AK2i产品本身的硬件却有了较大的改进。而最直观的区别莫过于AK2i放弃了AK2以及AK2.1的令人感觉松松垮垮的卡扣式外壳设计，而改用目前更为常见的仿正版卡式一体式外壳造型设计，并且上下两面采用高周波进行封装。使得整体观感更为完整，而使用起来也更为“可靠”（牢固）。



除此以外，较为明显的变化便是在AK2i的上，老版本AK2的天窗又再度“复出”。不用揭开贴纸，就能很明显的看到突起。不过经过实际使用测试，无论是NDSL还是在NDSi上，天窗设计并不影响正常的使用，插拔都很顺利，没有遇到无法插入主机或是插入后无法取出等由于厚度造成的困扰。



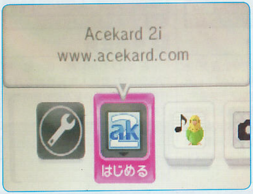
揭开贴纸，我们发现AK2i使用的是与早先老版AK2一样的ACTEL PROASIC3 A3P250的FPGA芯片作为主控，而并非如后期的廉价版AK2.1使用的量产化的定制ASIC作为主控。这样的硬件设计，一方面是由于这次的开发必须与时间赛跑才能第一时间将产品推向市场。FPGA芯片设计周期短，灵活性高，一旦破解部分完成，厂商即可将手中的代码写入现成的FPGA芯片中，而无需再等待芯片的投产。而定制一块合适的ASIC，不仅需要足够大的资金投入，更是需要很长一段时间才能完成生产到上市的过程。所以，在这次的新产品AK2i使用了较为昂贵的FPGA芯片。这不仅使得卡上又再度出现“天窗”，也使得AK2i的价格又再度回归到了大半年以前的水平。



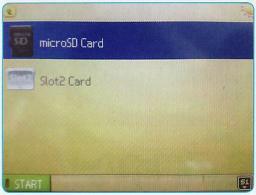


AK2i尽管是第一款支持DSi主机的烧录卡产品，但它的使用与先前的仅支持NDS和NDSL主机的烧录卡产品一样，并没有更多繁琐的操作。并且AK2i作为AK2产品线中的一员，与AK2以及AK2.1一样，使用的是通用的AK2内核文件。在使用时，我们只需先将内核文件拷贝至microSD卡上，再直接将下载到的ROM文件（*.nds）也拷贝到microSD卡上。然后将microSD卡插入AK2i的microSD卡槽内。最后，将整张AK2i烧录卡，如同正版卡一般插入NDSi主机的SLOT-1卡槽内，便完成了全部操作（详细操作请参考AK2相关教程说明）。

启动DSi主机，我们可以在菜单中找到AK2i烧录卡的图标，点击后即可进入烧录卡的界面菜单。在前文中已经告诉大家，AK2i使用的是AK2系列通用内核，所以我们看到的烧录界面也与AK2以及AK2.1完全一致，甚至连引导SLOT-2这一功能也继续保留在系统当中（但DSL主机上使用AK2i依然可以进行引导SLOT-2操作）。



在主机的上屏显示日历和时间，下屏则显示文件列表。文件列表可以在“图标＋文件名”和“序号＋文件名”两种模式中切换，方便不同玩家风格和不同用途的需要。



由于AK2i与AK2系列产品使用的是相同的内核程序，在使用上与AK2烧录卡完全一致，并且游戏兼容性也丝毫不差，所以由于篇幅的原因，本文就不再赘述。

由于NDSi是一款全面的升级产品，除了我们能够看到的诸如增加了2个摄像头之外，其内部硬件架构和系统都发生了较大变化，尤其是NDSi加入了如同索尼PSP以及Wii等家用机一样进行系统升级。将来是否会针对烧录卡产品发布最新的系统升级补丁仍然还是一个未知数，而AK2i届时是否继续使用也依然是个未知数。



市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

购机机推荐配置

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1680元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒(7773M)	120元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	黑角鹿纹战甲保护壳	48元
总计:1853元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1320元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒(7773M)	120元
贴膜	卡登仕贴膜(PSP-2K/3K)	28元
保护壳	黑角新版 PSP-3000 水晶保护套	38元
总计:1506元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

PSP-2000主机（黑白银）	1620元
PSP-2000主机（彩色）	1680元
PSP-2000主机（电蓝色）	1580元
PSP-3000主机（黑白银）	1280元
PSP-2K/3K用Hori膜（原装）	58元
PSP-2K/3K用Hori膜（组装）	5元
PSP-2K/3K用卡登仕贴膜	48元
4GB高速组棒（3839MB）	60元
4GB高速MARK2组棒（3829MB）	70元
8GB普速组棒（7727MB）	90元
8GB高速MARK2组棒（7773MB）	120元
16GB高速MARK2组棒（15GB）	460元
原装Sandisk 4GB TF卡(水货、工包)	80元
原装Sandisk 8GB TF卡(水货、工包)	140元
原装金士顿TF转记忆棒用转接卡	68元
高仿金士顿TF转记忆棒用转接卡	28元
银箭CR-5400双槽TF转记忆棒用转接卡	60元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元
PSP-2K/3K卡登仕新版线控耳机	98元
盟区战卡	120元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2680元
线材	高仿索尼HDMI线	50元
总计:2730元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

PS3主机（港版，40GB）	2440元
PS3主机（港版，80GB）	2680元
PS3 主机(港版,160GB 限定版)	3680元
原装DS3无线振动手柄	360元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线(2米)	280元
高仿索尼HDMI线	50元

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006）	920元
记录卡	组装 16MB 记录卡	80元
视频线	组装色差线	20元
总计:1020元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装DS2振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

PS2主机（港版，90006）	920元
原装DS2振动手柄	110元
高仿DS2振动手柄	40元
原装8MB记录卡	110元
组装8MB记录卡	50元
组装16MB记录卡	80元

DSL购机推荐套餐—NDSL

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1060元
烧录卡	R4 Ultra 标准版	58元
TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	68元
贴膜	组膜	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计:1219元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓)、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

主机及主要周边参考价格

iDSL 主机(多色)	1060元
NDSi 主机(黑白)	1460元
NDSL 专用 Hori 贴膜	58元
NDSL 专用卡登仕贴膜	38元
NDSi 专用 Hori 贴膜	68元
DSTT 简装版	48元
EZ5PLUS 清凉版	98元
EZ5PLUS 标准版	118元
M3DS Real 中文版	188元

DSL购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版）	1460元
烧录卡	AK2i	188元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	68元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜	68元
水晶壳	惟一DSi专用水晶壳	38元
总计:1822元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

主机及主要周边参考价格

R4 Ultra（原装）简装版	48元
R4 Ultra（原装）标准版	58元
R4 Ultra（原装）豪华版	78元
SC DSOne 中文版	138元
金士顿 1GB TF卡(行货)	38元
金士顿 2GB TF卡(行货)	68元
金士顿 4GB TF卡(行货)	128元
金士顿 8GB TF卡(行货)	198元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机(港版,60GB)	2680元
电源	组装电源(220V 直插)	120元
视频线	高仿VGA线	80元
记录卡	X360 专用记录卡(256M)	60元
总计:2940元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

X360主机（日版，Arcade）	1920元
X360主机（港版，20GB）	2380元
X360主机（港版，60GB）	2680元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	120元
60GB硬盘套装	780元
原装无线手柄	340元
原装有线手柄	280元
原装VGA线	260元
高仿VGA线	60元
黑角VGA线	80元
原装色差线	230元
高仿色差线	60元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	60元
手柄充电套装（4000mAh）	80元
组装256M记录卡	60元

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版,软破解）	1860元
电源	北通电源(220V 直插)	80元
视频线	高仿色差线	60元
总计:2000元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

Wii主机（日版，软破解）	1880元
Wii主机（日版，已改机）	1860元
原装双节棍手柄套装（左+右）	420元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	280元
《Wii Fit》(正版,同捆 Wii 平衡板)	820元
高仿NGC手柄	60元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
组装128M记录卡（NGC游戏用）	58元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

市场报价信息更新截至2008年12月08日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



为大家推荐之前的PS2老游戏有时候会出现这样的问题：一款游戏说的太多太细，对这款游戏没兴趣的玩家会觉得是浪费，每款游戏都点到即止呢，又会产生一种走马观花的感觉，在介绍的内容与篇幅上的把握实在难以拿捏，目前玛娜想到的方法就是两种方式穿插着来，尽量不要太倾向于哪一方，不过如果各位读者有什么好方法的话，欢迎你随时来信告诉我。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

今天要给大家带来的是一些关于近期新作游戏的动态，首先是最近几天公开的一则关于《新宿之狼》重新开始制作的消息。2006年11月份，Capcom公布了一款自由度很高的游戏《新宿之狼》，游戏以日本"不夜城"新宿为舞台，玩家扮演的是一名被称为"新宿之狼"的警察，在游戏中惩治新宿中发生的各种犯罪事件，游戏最吸引人的地方就是玩家可以自由决定如何处置自己看到的犯罪者，既可以上前说服，也可以以暴制暴。不过在2007年11月，因为游戏的品质无法达到预想开发计划最终被迫中止，而现在这款游戏的制作又重新被提上了日程，并易主由曾经制作过"《侍道》系列"的Spike制作，预定在2009年2月19日发售。





▲涅磐重生的本作与之前公布的版本差别较大，不知道系统上会如何变化。

嗳？这两个游戏是同一款吗？感觉画面差很大呀！

从目前公布的游戏截图来看本作取消了之前使用的卡通渲染风格，而且对其他状态栏之类的分布也进行了大幅更动，和之前公开的画面确实差得很远。

遗漏的精彩 欧美篇 Vol.2

PS2游戏推荐

上期我们给大家介绍了几款优秀的美式游戏，不知道大家在看了之后有没有一点想要找出来玩玩的冲动，这次我们仍旧会给大家带来另外几款优秀的美式游戏，继续我们遗漏的精彩。 文／阳光成员 依然盆盂

烈火战车 漆黑

Kill Or Be Killed

原名	Twisted Metal:Black
类型	竞速



由于种种不可控制的原因，这个系列渐渐地淡出了玩家们的视线，在巨式大作如云的PS2时期，很多人更是错过了这个极具个性的美式系列。本系列于2001年首次登陆PS2平台，游戏剧情以整个系列的故事为背景，讲述了一名来自地狱名为Calypso的家伙举办了一场名为"Twisted Metal"的残酷汽车锦标赛，他以满足任何一个选手提出的要求为条件，从当地精神病院招募了十五名极度癫狂的病人参加比赛。但游戏初期只能使用十名角色，其余五名在满足条件后才能开启，当然，作为系列标志性人物的小丑Sweet Tooth仍旧活跃在本作。

游戏的操作设定十分贴切，在默认状态下左摇杆控制方向，右摇杆控制速度，R1和R2控制开火和调换武器，这种设定让手指根本不需要移动去按其他键位，使得游戏过程十分流畅。游戏的每个关卡基本都要应付七个左右的对手，前期的敌人还比较好解决，但到了后期要想打败对手就需要合理使用散落在场地中的关键武器、升级物品和回复道具，当然一点运气也是必不可少的。另外值得一提的是游戏的场地设定很有新意，比如有一关玩家和两名对手在一艘即将靠岸的巨轮货仓里，当船靠近港口时货仓的门就会打开，此时玩家可以在船上行驶并能看到越来越近的港口逐渐清晰起来。船靠岸后，玩家可以驶向海滩去更广阔的场景探索。在这个过程中不仅能找到许多好东西使自己在战斗中处于上风，而且不经意发现的隐藏角色也会给我们带来不小的惊喜。

汽车总动员

势如疾风，快如闪电

原名	CARS
类型	竞速

几乎每年皮克斯都会给我们带来一部充满幻想和温馨的动画，从当初的"《玩具总动员》"再到今年的"《机器人瓦力》"，但是，比起这些优秀的动画来说，改编的游戏却始终在及格线左右徘徊，细数从2002年到2008年，皮克斯在PS2上的六部动画改编游戏几乎都像被诅咒般，落得了相同惨淡的下场。相比之下，2006发售的这款《汽车总动员》还是有不少可圈可点之处的。故事讲述一名昵称为Lightning（闪电）的自大明星赛车McQueen在前往波士顿比赛的路程中遭人暗算而闯进了一个荒凉的小镇Radiator Springs，在这里McQueen不仅让这座小镇重新焕发活力，并且改掉了自大的性格变得谦逊，还收获了和一辆保时捷911的爱情。



首先值得一提的是本作的画面，游戏中完全再现了Radiator Springs小镇的全貌，广袤的美国西部风光在干净的蓝色天空下让人第一眼看去感觉非常舒服，各原作角色都以忠实原作的形象在游戏中出场，游戏配乐也很好地契合了原作的音乐，加上原班人马的配音，可以说对动画的FANS有着不小的吸引力。游戏的场景非常广阔，在没有接任务比赛的时候，玩家可以尽情在西部荒野探索加分的闪电标志和二十个白色信封。游戏还为角色设计了许多特殊动作，比如倒退驾驶、双轮驾驶和跳跃，不过这些技能除了用于增加视觉效果和加分外对比赛并没有什么帮助。在比赛过程中每位角色都相当容易操作，只需简单的熟悉一下漂移和推进加速就基本能够通过所有任务，而且当玩家在比赛中落后太远的时候，其他车辆还会体贴地减慢速度，这一方面降低了游戏的难度使更多人能够轻易上手，不过另一方面也使比赛减少了几分竞争的乐趣。

此外，本作中的小游戏也非常丰富，譬如控制警长追捕三辆汽车、驾驶黄色的"甲壳虫"Guido定时搜集轮胎或者是对熟睡中的拖拉机进行恶作剧等都相当有趣。总的来说，本作在中规中矩的同时也不失乐趣，非常适合动画的FANS、低龄玩家和女性玩家。

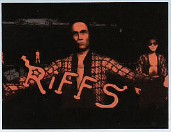
战士帮 一个好汉三个帮

原名	The Warriors
类型	动作

“Can you count, suck ass?（会数数吗，蠢驴?）”

看过这部派拉蒙于1979年拍摄的古惑类电影的玩家肯定不会对这句极富个性的台词感到陌生，2005年，原作被ROCK STAR改编成了一款打架斗殴的动作游戏，由于游戏的不错素质，就算不是原作的FANS也可以在本作中获得相当爽快的体验。游戏以原作故事为主线，讲述了七十年代末期纽约地方帮派“战士帮”受邀参加本城最大帮派“RIFFS”举行的统一全纽约帮派的会议，正当“RIFFS”首领Cyrus站在高台上发表自己充满野心的演讲之时，在场的“REGUES”帮却对其放了冷枪打死了Cyrus，在警察赶来使全场陷入混乱之际，“REGUES”忽然诬陷“战士帮”是凶手，并导致他们在返回Coney Island的路上受到其他帮派的追杀和警察的搜捕。在长达十二小时的游戏流程之中，玩家不仅可以了解到主角们参加“战士帮”的过程，还可以亲自参与到Coney Island本地的帮派之争中。





作为一款纯正的“斗殴”性质作品，游戏去除了许多累赘的设定使得流程十分紧凑，玩家收到的任务很明确：去其他帮派的地盘狠狠地教训他们，砸抢一些商店来显示自己是一名成功的古惑人士，而且还可以顺便填满自己的荷包。当然，你需要自己的弟兄来协助完成这些事情，游戏提供的一套很棒的指挥系统就能满足这些要求，只需按下R2然后通过右摇杆来选择屏幕上出现的六个指令就能轻松地命令自己的弟兄进行诸如攻击和撤退的动作，在良好的AI设定之下他们都能够比较精确地完成我们所下达的任务，这让玩家确实感受到正和自己一起作恶的是群有脑子的人，而不是只会站着一边看自己挨打的傻蛋。

游戏在贴近原作方面也做得相当到位，那些有着古怪装束的帮派、邋遢萧条的七十年代纽约大街都被如实还原到了游戏当中，玩家甚至还可以亲自参与到“战士帮”逃亡过程的关键事件中，另外游戏还提供了众多有趣的分支任务和小游戏供玩家挑战。

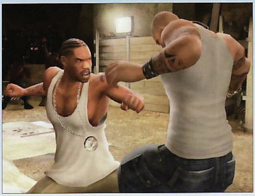
纽约街头教父 哼着RAP小曲，武动你的身体

原名	Def Jam：Fight for NY
类型	动作

“Def Jam recordings”是环球音乐旗下的一家唱片公司，它的前任CEO正是HIP-POP界鼎鼎大名的JAY-Z。2003年，EA与Def Jam合作发售了一款以HIP-POP音乐为主题的摔角游戏，游戏中的大部分角色都是来自Def Jam的知名艺人，像DMX、Scarface、Method Man、Redman等都以各自的形象和音乐在游戏中悉数登场。在当时，游戏凭借着超高的素质打破了摔角游戏长期被“《WWF（后改名为WWE）》系列”统治的格局，在该类游戏中树立起了自己的旗帜。时隔一年之后，EA再接再厉推出了续作《纽约街头教父（Def Jam：Fight for NY）》，经过多方改良的本作不失众望地获得了欧美玩家的一致好评。



本作故事紧接前作，纽约地下格斗运作之王D-Mobb被捕之后坐在一辆回警局的警车上，在经过一个十字路口时，警车突然被旁边疾驰而来的一辆SUV撞了个底朝天。趁警察昏死之时，SUV的驾驶者将D-Mobb救了出去，而SUV的驾驶者不是别人，正是玩家所要扮演的角色。很有意思的是，游戏开始之前玩家要创造自己的角色，而这一过程是以警车中的警察苏醒之后回忆肇事者相貌的方式进行的，之后，玩家就要和其他D-Modd的兄弟一起对抗想要控制纽约的恶帮首领Crow。



本作中，玩家可以到服装店、纹身店或者首饰店将自己外表打扮得个性十足，有趣的是这些商店都是现实中存在的，比如卖首饰的Jacob the Jeweler就是为现实中众多HIP-POP艺人和NBA球星制作饰品的商人兼歌手。如果你不屑做面子功夫，那么就一定要去健身房提升能力让自己更强壮、更经打、更敏捷。游戏中对于角色招式的设定也十分多样，格斗风格的引入不仅使动作更加华丽，还能在对战时根据对手风格有针对性的出招，而类似“爆气”的“BLAZIN”招式更是具有逆转局势的效果，并且这些技能都可以在击败敌人后不断更新和购买。此外，本作的场景也具有十分强的互动性，比如在一群观众围成的擂台中，当你把对手丢到观众中间时，他们就会将对手推向你或者是抓住他（她）的双臂让你连续攻击，甚至有的观众还会用武器向对手的头上砸去。

完成了“故事模式”之后，接近十种对战方式的“战斗模式”也会让你同样乐在其中，习惯了格斗游戏中的刀光剑影和各类神功的玩家不妨来试试这款脚脚穿心、拳拳到肉的热血之作。

嗯……就像突然从《如龙》变成了《侍道》那么远。

《如龙》又不是卡通渲染。

是说感觉啦，感觉……

不过相信时隔两年，当时无法实现的一些构想现在应该可以得到实现了吧……另外，电影《捉鬼敢死队》日前也公布了将要游戏化的消息，游戏预计推出包括PS2平台在内的四个版本，发售日目前还没有确定，玩家会在游戏中扮演一个新加入的菜鸟角色，跟着电影中熟悉的角色一起战斗。



▲《捉鬼敢死队》。

最后还有一款很有意思的小品级游戏要介绍给女性玩家们，就是12月4号发售的《Real rode》，这款游戏的剧情是讲述一个喜欢玩游戏的宅女因为一次意外进入了自己最喜欢的角色扮演游戏中，并在其中遇到了许多不同性格的帅哥，游戏以角色扮演＋模拟育成的方式展开，声优阵容还是比较华丽的。

除此之外，大家期待的《高达无双2》、《Fate/无限代码》和《狂热节拍》最新作就要在12月18日发售了，有兴趣的人不要错过喔。

游戏名	类型
12月2日	
浪漫鼠德佩罗	动作射击
12月4日	
职棒魂5 完全版	体育
龙珠Z 无限世界	动作
12月18日	
ADK魂	动作射击



《Real Rode》



《龙珠Z 无限世界》

实用技术 PS2殿堂

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向 为您全方位了解X360铺平畅通之路



X360 秋耕之后，新鲜劲已经过去，大家都忙着适应新系统，改动的地方比较多，搞不好迷路也是正常的，这里给大家一点小窍门：在 NXE 菜单下，按导航键出来的刀片菜单可以帮你省不少事情。

另外有不少之前被 BAN 的同学，也想体验一把 NXE 和 Avatar 的绚丽效果，微软在官网上也提供了单独的升级文件下载，地址是：http://download.microsoft.com/download/D/1/8/D181EE58-DE70-4484-936B-0E9161CCD6B2/$SystemUpdate_Fall08.zip，直接将该压缩包内的文件夹解压到 U 盘或者刻录盘的根目录，然后插入主机即可自动进行升级了。

编辑360日记

如此高清？

在 LIVE 上的 Arcade 游戏中，有相当数量的原来老主机上的经典游戏被直接移植过来，虽然号称什么“1080p”，但明眼人一看就知道这和在模拟器中强制拉伸分辨率的做法没什么两样。当然其中也不乏几款重新制作过画面的，例如《双截龙》和最近刚出的《街霸 II　高清混合版》，可谓是“新瓶装旧酒”的代表，比起其他既不换汤也不换药的“骗钱游戏”来说，算是厚道不少。

最近世嘉新公布了一款次世代游戏，可以说是把这种“骗钱游戏”发挥到了极致。这款可以说是 MD 游戏大合集的游戏里收录了包括《索尼克》、《梦幻之星》、《格斗三人组》、《超级忍》、《光明力量》等经典作品，仅从游戏素质而言，这些都是弥足珍贵的上佳作品。只可惜的是，世嘉没有对画面做任何优化（实际上也不太可能），基本都是强行拉伸了分辨率，乍一看去真是有点惨不忍睹。若不是死忠的世嘉饭，怕是看到游戏画面就吓跑了吧？

其实让新一代玩家有机会接触一下这些经典的老游戏也并非什么坏事，关键是希望厂商还是能多一点诚意，像这种“打包便宜卖”的东西多少有点自贬身价的味道，其实这些作品如果用现在的技术稍微包装一下，仍然会是很好玩的游戏。

当然，这个世界上还存在一种厂商，同一款作品可以不加任何修饰就在不同的主机上冠以“怀旧”的名义反复翻炒，这个厂商我不说相信大家也心知肚明，只想送一句“玩家很生气，后果很严重”！



［文：多边形　插图：木仙］

360趣闻 Avatar制作大赛

自从 X360 加入虚拟人偶 Avatar 之后，网上赞赏有之，抱怨有之，不少人都抱怨微软提供的素材太少，无法做出自己心中理想的人偶。不过所谓“天下无难事，只怕有心人”，有不少玩家利用有限的素材做出了令人惊艳的作品，下面就是其中的一些佼佼者，希望能给各位带来一些启发，也希望你们能投来自己最满意的作品。



▲似乎比真人还要黑一点……

▼我觉得更像老布什一点……

▲假如有黑色西装就更贴近了。

▼从眼睛到嘴巴都非常神似。

▶许久未露面的他又在忧郁什么呢？

◀这可是当年所有美国男人心中的圣女……

◀原来白皮肤是专门为他准备的……

▲说他是《Heroes》里的塞勒恐怕更熟一些。

◀我觉得这个扮相更像大众脸的特工……

▶这部电影中她也是很重要的角色之一。

◀那唏嘘的胡茬，迷人的眼神，简直就是……

▶《人鬼情未了》让人记忆深刻。

◀拜托，没有吊带裤也不要拿牛仔裤充数啊？

▲假如有一顶绿帽子就更到位了。

◀眼角与嘴角的轻佻样太到位了！

◀眼睛上的疤痕似乎搞错的位置……

◀其他的不说，光是胸部就明显不够……





随着发售日的临近，玩家们对《白骑士物语》的关注度也越来越高。我个人对这款游戏的猜测如下：画面一般，但帧数比较稳定；单机流程不长，但隐藏要素很多很麻烦；网战很有乐趣，与单机的联动很有趣，不过变化不多。Level-5 的《DQ Ⅷ》曾经让我眼前一亮，希望这回的《白骑士物语》不会让我失望。

其实以 Level-5 的实力而言，如果能做到帧数稳定、读盘流畅，这款游戏的素质就不会差到哪里去。现在次世代上的角色扮演游戏也和普通的美式游戏一样，一眼看上去就会产生（或丧失）游戏的欲望，最近 Square Enix 的两个次世代 RPG 都是深受诟病，日厂也应该觉悟一下了。

神机奖杯

奖杯系统完全解析！

奖杯对应经验值	
铜	15
银	30
金	90
白金	180

升级所需经验值	
Lv.1	–
Lv.2	200
Lv.3	600
Lv.4	1200
Lv.5	2400
Lv.6	4000
Lv.7	6000
Lv.8	8000
Lv.9	10000
Lv.10	12000
Lv.11	14000
Lv.12	16000
Lv.13	24000
Lv.14	32000

众所周知，PS3 的奖杯分为铜、银、金、白金 4 种等级，不同的奖杯有不同的玩家经验值，不过具体为多少点无人知晓。而当玩家经验值累积到一定程度，玩家等级就会提升，不过每级需要的经验值也无人知晓，我们惟一了解的是等级越高、所需的经验值也就越多。

不过这一切都过去了！因为 SONY 已经通过《小小大星球》官方攻略本揭开了这个秘密！现在我们已经知道了每个奖杯所对应的经验值，以及每一级提升时所需要的经验值！具体请看下表，升级所需经验值目前只更新到 14 级，因为这已经是目前世界第一的成绩了。

下面我们以编辑部某奖杯达人的成绩来进行说明。目前这个账号已取得 414 铜 80 银 27 金 6 白金，玩家等级 10 级，升级进度为 6%。根据以上资料可以算出，其经验值总数为：

414×15+80×30+27×90+6×180=12120 完全符合！

从 10 级升到 11 级需要 2000 点经验值，目前已获得 120 点，升级进度为：

(12120-12000)÷(14000-12000)×100%=6%

根据这些数据可以算出，《战鹰》是目前经验值最多的游戏，它包含了 36 铜 13 银 7 金 1 白金，换算过来就是 1740 点。但是《战鹰》要想拿齐的难度非常大！而目前排名第二的《火爆狂飙 天堂》拥有 1650 点经验值，全奖杯难度也不算大，这才是每个奖杯迷最不可错过的神作！





神机软件



人见人爱的白猫多罗是深爱大家喜爱的偶像，不过最近我们才知道，原来多罗这个名字并没有被官方承认。2008 年 12 月，SONY 会推出中文版付费下载游戏《全喵推杆高尔夫》，此作是将《随身玩伴》与《大众高尔夫》结合的产物，在游戏中玩家可以选择《随身玩伴》的多罗、库罗以及《大众高尔夫 5》的吉丝敏等角色，挑战奇想天外、妙趣横生的推杆高尔夫。

这款游戏的玩法比《大众高尔夫》要简单得多，不过游戏界面、赛道资料、力道计算等设定全部沿袭自《大众高尔夫》，因此可玩性并不低。而且游戏还引入了对应六轴的系统，只要玩家拿着手柄做出挥杆的动作，即可完成游戏中的体感挥杆。

这也是多罗首次进军日本之外的市场，为增加玩家对游戏的亲和度，索尼特意举办了为多罗起中文名的活动，任何玩家均可参加。目前该活动已经结束，而游戏也将于下旬在 PSN 上登场。究竟多罗的中文名是什么呢？相信答案很快就会揭晓了。（估计还是多罗……）

神机 HOME

最近索尼开始疯狂派送 HOME 的内测账号，纱迦的好几个账号都收到了邀请，全部当人情送了出去。（笑）其中有两个账号的有效期非常短，收到三天之内如果不用掉的话就作废了，这里也提醒一下 PS3 玩家，要时常注意检查自己的注册邮箱。如果在注册时邮箱是乱填的，最好换成一个能正常使用的，不然有可能错过好东西。

HOME 是分区的，不同区的玩家是不能在 HOME 里见面的。不过如果你属于某个组织，那么在组织总部可以跨服见面，此外每个人的家里也是可以跨服见面的。纱迦在和网友交流的时候，苦于日服不便，决定下个港服玩玩，结果发现原来你下载回来的 HOME 文件已经内置了多国语言版，用日服账号进入就是日服，用港服账号进入就是港版，这点实在方便。

港版和日版比起来，能去的地方要少很多。不过港服里都是说汉语的玩家，感觉非常亲切。不同服之间的 HOME 资料不通用，例如你在日服里已经下载了游戏室，但在港服里还得再下一遍，幸好所需的容量不大，不然估计硬盘就要告急了。未来的 HOME 肯定也会内置多国语言版，这样交流起来就方便多了。

神机生活

PS3 的 BAN 机风波

稍微对次世代有点了解的人，应该都知道令 X360 玩家心酸的“BAN 机”。BAN 在英语中的意思是禁止、取缔，如果玩家刷机玩盗版的话，微软就会禁止这台 X360 上网，这就是 BAN 机的含义。目前还没有办法解决这一问题。大家一直都以为 BAN 机是 X360 的专利，没想到现在 PS3 也出现 BAN 机的情况。不过 PS3 被 BAN 不是因为玩盗版，而是因为合购游戏。

众所周知，一个 PS3 账户可以在 5 台机器上启用，由此衍生出了二折团购的方法。这种方法是把下载游戏的账户分给 5 台机器，这样所花费用可以由 5 人均摊，而 5 人均可享受游戏。这是 PS3 的一大特色，因为非常实惠，因此很多人都用过这个方法。不过因为身边很难找到 5 个志同道合且有 PS3 的人，很多玩家都是在淘宝等购物网站参加的合购。

不过最近问题来了。下载游戏的费用只能用点卡或信用卡来支付，因为点卡不在大陆发行，故绝大部分玩家都用信用卡支付。当你使用的信用卡因欠费、过期等原因变成无效卡时，与此信用卡关联的 PSN 账户就会被 SONY 给 BAN 掉。不过 SONY 并不是仅仅让你的账户作废，它会查明你曾经在哪些机器上登录过这个账户，然后把这些机器的 MAC 地址输入黑名单中，这样黑名单上的机器将无法登录 PSN，换而言之就是被 BAN 了。

现在有部分无良奸商故意刷爆信用卡不续费，或是干脆直接盗用别人的信用卡，然后拍屁股闪人。如此一来曾经在奸商那里合购过的玩家就惨了，因为他们曾经在自己的机器上用问题账户登录过 PSN，现在 PS3 就被 BAN 掉了。解决方法是补上费用，或更改与问题账户关联的信用卡，不过卡的资料以及密码什么的全在无良奸商那里，就算你想给他交钱也没有用。

PS3 的 BAN 机风波告诉我们，合购虽美，但也要小心上当。如果要合购，最好是找自己信得过的人合购。如果一定要参加购物网站之类的合购，就要确保对方的诚信度，不然为了贪一两百块的小便宜，害得自己 2000 多元的 PS3 上不网，那可真是不划算。

另外有一些受害玩家给索尼发邮件说明了这个情况，尽管索尼未做出什么正面回应，但是从目前情况来看 BAN 机风波没有扩大的迹象。我们可以解读为索尼已经意识到，如此武断地一刀切是在损害玩家的利益，他们以后会以更谨慎的态度来对待这种情况。不过作为玩家的我们，更应当从本次事件中吸收教训。

Wii世代
Wii GENERATION



解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



《动物之森 城市人》中加入了拍照功能之后效果很赞，一旦有什么有趣的事情发生就可以马上拍照留念并发送给朋友分享，光是为了和三个朋友一起摆一个有趣的POSE就花费了我很长的时间，如果所有游戏都有了这个功能……嗯，简直不敢想像……



估计大家这会儿也能猜得出我最近玩的最多的Wii游戏，显然又是《疯兔》！我对猥琐兔子的造型比较钟爱，这在编辑部里已经成为了共识。不过有一点让我觉得可惜，那就是在国内始终找不到疯兔的玩偶，要不然非买它一打不可。然后一字排开摆在电脑机箱上，每天换一个猥琐动作，然后拍照作记录……

WiiWare热线



キュースポッツ



开发商	Hudson
游戏类型	体育
所需点数	500点
游戏人数	1～4人

Wii上的台球题材游戏相对较少，或许这就是Hudson开发这款台球游戏的初衷吧。虽然只是一款小品级的游戏，但可以看得出制作者的用心程度。游戏活用了Wii的体感操作，并且玩法和视点也不再局限在传统的俯视视点上。不仅如此，游戏中还存在多种国际标准的比赛规则，玩家可以通过Wi-Fi与朋友们进行对战。最多支持4人同台竞技。

SHOOTANTO"过去篇"



开发商	Grand Prix
游戏类型	光枪射击
所需点数	600点
游戏人数	1～2人

这是一款十分有意思的另类光枪射击游戏。进入游戏的玩家可以在人类、猿人以及猴子这几种身分中选择一个来扮演，然后进行游戏。而游戏中出现的敌人则如副标题所代表得那样，全都是一些史前时代的古老物种。游戏的3D贴图画面比较简陋，不过敌人的出现频率和攻击方式却足以让玩家手忙脚乱。如果你已经玩腻了次时代大作，那么不妨试一试这款别具一格的"打枪"游戏。

Overturn



开发商	Studio ZAN
游戏类型	动作
所需点数	800点
游戏人数	1～2人

这款游戏的玩法与世嘉经典的《电脑战机》有些相似，玩家在游戏中需要操纵各种机器人进行对战。只不过这款游戏中机器人的造型没有《电脑战机》中的那些同类美型。除了对应Wii双节棍遥控器的体感操作之外，这款游戏还支持Wii平衡板，可想而知游戏时的代入感将会进一步提升。此外，这款游戏还允许玩家自行建造属于自己的机器人，喜欢动手创造的玩家这下可有福了。

Pit Crew Panic！

开发商	Hudson
游戏类型	动作
所需点数	500点
游戏人数	1～4人

这是一款由Hudson出品的小游戏合集作品。游戏中的内容包括了修理汽车、制作蛋糕、组装摩托车甚至建造空间站等稀奇古怪的内容。并且，玩家在完成这些小游戏的过程中还有时间上的严格限制。游戏中的角色都是一些类似Mii造型的可爱娃娃，而游戏的场面也很有建筑工程的感觉。在开始动工建造或修理一种设备时，玩家可以体验到其他小游戏中所不具备的成就感。



关注 看来，吃软还是不如吃硬！

在上一期的栏目中，我们向大家介绍了有关软破解方面的信息，并且有不少读者表示很感兴趣，但也心存一些顾虑。针对存在的问题，我们将这个广泛关注的问题来好好分析一番。就目前的形势来看，国内部分城市已经出现了采用软破解方式出售的Wii主机，并且这些软破解的主机在价格上相对采用硬破解改造的主机要便宜一些。不过，软破解主机在游戏兼容性方面依然与采用硬件破解的主机相提并论。虽然这些主机是商家已经实现经过软破解改造过的，不过鉴于Wii的固件更新方式以及任天堂目前对破解的打压态度，一旦出现新的更新固件，那么之前的软破解就无法发挥应有的作用【注】。另一方面，由于对未经加装直读IC芯片的主机来说，要想实施软破解，玩家就必须买一张早期未经修改BUG的正版《塞尔达传说 黄昏公主》游戏光盘，而目前这款游戏的价格也因软破解风波被炒得很高。不难看出，即便购买主机的花费已经降到很低的水平，但为了破解而去购买一张远高于正常价格的正版游戏，最后的花费反而远远高出购买硬破解主机的价钱。反观采用硬破解方式的主机，由于直读IC芯片的作用，对于游戏的兼容性还是比较有保证的。此外，由于D版《塞尔达传说》游戏光盘的来源稳定且价格公道，所以照样可以在加装芯片的同时进行软破解。两种手段同时运用的结果自然会导致对游戏兼容性的进一步提高。所以对于那些犹豫不决的玩家来说，为主机加装直读芯片依然是最好的选择！

【注】道高一尺，魔高一丈。有消息显示，刚刚推出不久的3.4官方更新固件已经遭到了破解，破解用户已经可以在网络上搜索并下载到对应3.4固件的破解游戏存档。只不过由于这个破解还不算成熟，每次重新启动主机的时候，系统会自动删除破解的游戏存档。因此我们只能单独备份这个破解存档，然后在每次使用的时候重新拷贝一份到主机内存中。

短消息 截稿前刚刚得到的消息，为了阻止玩家与黑客进行私自改机，任天堂将在新批次的Wii主机中采用重新设计过的主板。据悉，新批次主板的芯片布置方式将与老版本完全不同，致使以往的各种改机直读芯片无法安装。这意味着，在相当长一段时间内，Wii的破解将会步入严冬期。



掌中天地

包罗掌中万象
遨游自制天地





刚刚有些希望的 PSP-3000 破解再次受到打击，NDSi 倒是已经宣告破解，不过任天堂这时候又高调承认开始通过 Wi-Fi 封杀使用烧录卡的玩家，如果使用烧录卡链接官方服务器他们的存档将会被毁……这可就苦了我们玩家，还在犹豫今年年底到底要买什么掌机的玩家恐怕更拿不定主意了，这些消息导致国内市场掌机价格的变数很大，我们最好的选择还是静观其变，相信很快便会有新的破解消息。

破解信息

D@tel 电池推出

尽管被称为“蓝电”的D@tel电池目前已经上市，但是Dark_Alex在自己的博客中指出该电池依然未能撼动TA-088v3和TA-090这两座横在面前的大山，蓝电能做到的只是点亮电源灯，而PreIPL仍未被完全破解，部分代码的缺失导致TA-088v3的破解还需要一段时间。而TA-090，那就是更遥远的事了，目前市面上PSP-2000越来越少的情况必然导致能够破解的机器价格上扬，而且翻新机出现的几率也会有所提升，玩家在购买圣诞以及新年礼物的时候一定要提高警惕。

继续改善 第 4 版 5.00M33 放出

新主板的破解工作遭遇瓶颈停滞不前的状况下，Dark_Alex 对 5.00M33 倒是颇为费心，这不，已经经过三次改良的 5.00M33 又在近日推出了第 4 个补丁，这次更新主要在于修正游戏中 CPU 选择以及其相关的功能扩展的更新，另外还加入了软关机功能。玩家需要在 5.00M33 系列版本基础上方可使用此更新补丁，下载解压后把 UPDATE 文件夹拷贝至记忆棒 GAME/PSP 目录中即可，然后运行 5.00M33-4 更新补丁，完成后 6 秒重启即可完成更新。

5.00M33-4 更新内容

对于使用 scePower_EBD177D6 函数代替 scePowerSetClockFrequency 的新游戏，修复 UMD/ISO 的 CPU 速度选择功能不正常的情况；

UMD/ISO 的速度选择在运行 PSN 游戏时同样



生效；

修复固件中 npsignin_plugin 验证新版本，在 M33 网络升级功能开启时，libupdown.prx 连接到 dark-alex.org 而不是 SONY 官网的错误；

修复 ISO 文件描述之前驱动删除时不能够被正常关闭的问题；

在 VSH menu 选项中加入了关机功能——“SHUATDOWN DEVICE”。

自制软件推荐

完善你的金手指

软件名称 CheatMasterFunsionR20

各位熟悉的自制金手指软件 CMF 在 5.00M33-4 自制固件推出后也随后发布了 R20 版本，该版本修正了“《秋之回忆》系列”以及其他个别游戏呼出软件或截图时出现的死机 BUG，而且加强了截图功能（增加 png 格式的截图），R19e 即时存档读档的 BUG 也得到了修正。习惯使用 CMF 来截图的玩家可以更加随心所欲地进行截图了，png 的截图素质自然远远高于 bmp 和 jpg 格式，但是截取该格式的图片时需要的内存也比原来要大，如果在使用时出现无响应的情况建议切换成后两个格式再试试。



实用度 ★★★★

让你的“肥 P”变成万能电视遥控器

软件名称 iRshell4.7

PSP 的万能自制软件 iRshell 更新到 4.7 版本之后的一个新功能让玩家手中的 PSP-1000 焕发出了新的青春，那就是变成真正的万能电视遥控器（此前的版本虽然也有电视遥控功能，但是并未开放自主识别功能，而需下载遥控代码），当然，这个功能也是 PSP-1000 独有的（瘦身后的 PSP 删减了红外线功能），PSP-1000 也有了向其他版本的 PSP 炫耀的资本。该版本中增添的自主识别（LLearning Mode）可以让使用者在 iR 遥控功能中轻松获得电视的遥控代码，无论家中的电视是什么品牌都能够通过 PSP 来遥控了，在电视原配遥控器电池没电时我们的小 P 就能发挥临时救场的功能了。

实用度 ★★★★

使用 PSP 播放电脑硬盘的视频

软件名称 HostCore

PSP 记忆棒的容量限制是不是让你无法随心所欲欣赏视频？从硬盘到记忆棒之间互相拷贝的重复劳动是否让你感到无法忍受？现在由国内自制软件开发者制作的插件 HostCore 可以帮到你，它能直接在让 PSP 在系统界面（XMB）上利用 USB 和 Wi-Fi 连接实现利用电脑硬盘来充当 PSP 的使用空间，还支持 iRshell 所不能的 MP4 硬盘播放。

该插件支持用 USB 或 Wi-Fi 方式连接电脑，使用者将电脑上视频按照 PSP 中同样的路径存放即可直接在 PSP 中找到。该软件的使用方法也十分简单，把 HostCore 和 seplugins 目录拷贝进 PSP 记忆卡，重起 PSP 即可。

实用度 ★★★

游乐传音

栏目主持 晴天 Vol.7

在之前几期杂志为大家报道了国内游戏音乐界最大的盛事"PRESS START 2008上海站"后，本次晴天将会再次把关注的焦点放到"欧美游戏音乐界"，并带领大家认识一位同样在电影和游戏等多个领域有不俗变现的作曲家。另外为了调整栏目的内容，带给大家更直观的音乐感受，从下期开始我们将增设全新的音乐评论版块，具体情况请留意最后的公告揭示板。

游乐档案库 史蒂夫 贾布隆斯基


Steve Jablonsky

史蒂夫 贾布隆斯基1970年10月9日出生于美国洛杉矶，目前是隶属于汉斯季默工作室(Hans Zimmer's Remote Control Productions，原称为Media Ventures)的作曲家。和其他欧美同行一样，他的主要工作同样涉及到电影、电视剧、电视游戏等多个领域，而且比较凑巧的是，他还曾经和我们介绍过的哈里·格雷逊·威廉姆斯(Harry Gregson-Williams)共事过，虽然当时凭借这个机会他参与到了《潜龙谍影2 自由之子》配乐的制作中，但由于他负责的部分基本上都是作为游戏中的过渡曲目出现，所以仅凭短短数秒的音乐(音效)，根本不会引起任何人的注意，甚至连游戏最后的制作人员名单中也没有出现他的名字……

参与电影《德州电锯杀人狂》(The Texas Chainsaw Massacre)的配乐工作是他第一次以主创人员的身分来完成，即便当时由于影片预算和导演个人偏好问题，让实际电影中的配乐大多数听起来更像是音效，但不能否认正是这些看似简单的音符却为我们营造出了一种恐惧与焦虑并存的氛围，再加上之后他在《珍珠港》、《加勒比海盗》等多部影片中累积的经验，直到完成《变形金刚》的电影配乐工作才让他的事业达到巅峰，连专门为电影举行的交响音乐会也是座无虚席。

他目前参与的游戏作品同样也是在欧美地区关注度极高的"大作"，除了《命令与征服3 泰伯利亚之战》外，随着今年呼声最高的X360游戏《战争机器2》推出，渴望了解并喜欢上他的玩家也是与日俱增。另外根据国外媒体的报道，现在他已经接下了"欧美怪兽级软件"《模拟人生3》的配乐工作，擅长烘托战争与追逐场面气氛的他究竟能在这款充满流行元素的游戏中带给我们怎样的惊喜，有兴趣的玩家千万不要忘记到时一定要买来仔细品味一番哦。

TIPS

在欧美的重量级电影中大展拳脚后，史蒂夫其实在亚洲电影领域也有不俗的表现。2004年日本知名动画家大友克洋制作的长篇动画电影《蒸汽男孩》中的全部配乐就是由他一手完成的，当时由80多人组成的管弦乐团所带来的听觉盛宴，只要是看过这部动画电影的玩家想必都是难以忘怀。而从欧美作曲家涉足日本电影的现象来看，一方面表明了亚洲观众喜爱的影视配乐风格正在转变，一方面也证明了"音乐无国界"的真理，只有足以震撼人心的音乐才能被更多人接受并喜爱。



主要作品一览

电影	
年份	名称
2003	德州电锯杀人狂
2004	蒸汽男孩
2005	逃出克隆岛
2007	变形金刚
2007	龙之战
2009	变形金刚2 卷土重来

游戏	
年份	名称
2001	潜龙谍影2 自由之子
2007	命令与征服3 泰伯利亚之战
2007	变形金刚
2008	命令与征服3 凯恩之怒
2008	战争机器2
2009	模拟人生3

豆知识 RIP音乐

RIP在英文中为"剥离"、"抽取"等含义，所以引申到大家经常在网上看到的"RIP音乐"，我们可以将其理解为通过专用的软件从游戏的镜像文件中直接提取出来的音乐文件。"RIP音乐"的最大好处就是能在游戏发售同时让玩家欣赏到游戏中全部的配乐，但是受游戏容量等各种因素的影响，这类音乐的音质通常都有不同程度的损失，所以对于追求高音质的玩家来说，这类音乐多半都是拿来"尝鲜"而不是"永久珍藏"。

近期推荐

活下去

原名：Still Alive
出处：《镜之边缘》主题曲

歌曲的名字虽然和游戏的主题交相呼应，但舒缓的旋律却与游戏中不断奔跑，跨越一切障碍的紧张与刺激形成了极大的反差，甚至从演唱者空灵的嗓音中你还能明显感受到一股淡淡的悲伤。或许这就是游戏主人公一直坚持的信念，因为在面对困难时，你所表现出来的坚强比任何其他情感都要更加重要和珍贵。


演唱者 Lisa Miskovsky

1975年3月9日出生于瑞典的创作型女歌手，2001年发行首张个人同名专辑后便成为瑞典乐坛的新星活跃在舞台上。她的歌曲以摇滚为主，并且大多数都是自己作词，连后街男孩(Backstreet Boys)的热门金曲《Shape of My Heart》中的歌词也是出自她的手中。除了现场自弹自唱的功力让FANS为之疯狂外，她在滑雪板方面的高超技艺也是有目共睹，甚至差点入选瑞典国家队。

心灵相通的旋律

原名：Bond～心系ぐメロディ～
出处：《加雷特编年史 红辉的魔石》主题曲



这首歌曲之所以为大家推荐，最主要的原因自然是歌曲的演唱者是日本声优界的两位大牌——绿川光和钉宫理惠。听惯了他们为众多游戏人物配音之后，各位声控玩家们也可以通过这首歌曲了解到他们的歌唱实力，至于好坏，相信大家都有属于自己的保留意见吧(笑)。

《偶像大师Live For You》精选集



发行日期：2008年11月19日

专辑收录了游戏中最受好评的众多经典曲目，甚至有些歌曲还有不同歌手演唱的多个版本。相关专辑必有的"谈话环节"可以让热衷于游戏的玩家感受到类似演唱会现场的热闹气氛，当然把他们拿来训练日文听力也是不错的选择。

《超时空之钥》管弦乐特辑

发行日期：2008年11月20日　作曲家：光田康典



正如专辑的标题一样，收录的两首曲目都改为了管弦乐团来进行演奏，所以整体感觉比SFC的初版更加气势磅礴，即便是只有主题曲也让人觉得值回票价。当然想聆听游戏中最完整的配乐，还是等待厂商发售正式的音乐集吧。

《战争机器2》OST



发行日期：2008年11月25日　作曲家：史蒂夫 贾布隆斯基

专辑收录的所有配乐都由美国知名的天行者交响乐团(The Skywalker Symphony Orchestra)来进行演奏，所以对于交响乐爱好者来说也拥有足够的吸引力，而史蒂夫拿手的战争氛围也在专辑中得到了很好的体现。

公告揭示板

在整合了读者反馈的改进意见后，为了让更多的读者都能参与到栏目的制作中，和更多热爱游戏音乐的玩家互动，从下期开始《游乐传音》栏目将新增"评新而论"的版块来让你对自己热衷的游戏音乐畅所欲言。无论是怀旧经典还是前卫流行，只要你能提供给我们自己对某首游戏曲目(歌曲)的感言(100～200字内)，你都有机会获得我们特别为你准备的精美礼物。"音乐由我说了算"，你还在等什么呢？

投稿信箱：ucg@ucg.com.cn (邮件标题请注明"评新而论"栏目参与)



我们都是神枪手！
次世代“打枪游戏”大比拼

次世代大战激战正酣，“游戏如此多娇，引无数玩家竞折腰”。因为这样那样说不清道不明剪不断理还乱公说公有理婆说婆有理听听都有理想想全无理的原因，次世代游戏的焦点，很大程度上都集中在了三种类型的游戏上，玩家们将其归为一统，称之为“车枪球”，意即竞速类、射击类、体育类。而这三者之间的明争暗斗，尤以射击类为甚。

射击类，玩家戏称为“打枪游戏”，其自身的内部派别就分门别类五花八门，再加上其他类型的游戏都开始引入这种游戏方式（例如经常被认错类型的《生化奇兵》和《辐射3》），使得本来就争论得一滩浑水的内部派系斗争更为混淆不清。不过当下流行的主要是两种：最传统的主视角射击和采用越肩视点的动作射击，由于这种类型的游戏更为突出画面表现力的原因，从诞生的一开始就被作为硬件平台机能的标杆作品，从早年的《雷神之锤2》到近年被戏称为“显卡危机”的《孤岛危机》，无一不是玩家用以衡量自家爱机战斗力的第一标尺。

在杂志的总176期（2007年5月B）上，Gouki、ACE飞行员和胜负师三位编辑部的动作游戏铁杆曾就“动作游戏的塔尖之争”展开过激烈的讨论，那时《战神Ⅱ》刚刚硝烟散尽，《鬼泣4》尚无定论，《忍龙2》更是遥遥无期，横向比较之下各家的热度稍显不均。而今正是“打枪游戏”繁荣昌盛的大好时节，八仙过海，各显神通，一时间编辑部也被各种“打枪游戏”所占据，所谓“萝卜青菜，各有所爱”，大家抱着“情人眼里出西施”的原则对自己喜爱的游戏也是赞赏有加，其中《抵抗2》（以下简称《R2》）、《使命召唤 战火世界》（以下简称《CODWW》）和《战争机器2》（以下简称《GOW2》）尤为突出，而这三款游戏中，《R2》是PS3的顶尖代表，《GOW2》是X360的不二代言，《CODWW》则好比是都不得罪的老好人。于是乎我就趁热打铁，邀请编辑部的“打枪饭”们来一次“枪法大战”，不为争个你死我活，纯属切磋武艺，点到为止。至于孰优孰劣，相信每个玩家心里都有一杆秤，我们真心希望我们抛的砖能引来您砸来的玉，“让枪火来得更猛烈些吧”！

主笔 多边形 **协力** Gouki & 纱迦 & ACE飞行员 **美编** NINA

多边形 博爱派的游戏饭，对当年《战争机器》的合作模式情有独钟，因而爱屋及乌地对续作也抱有同样好感。尤其是《GOW2》中加入了持久战模式后，更是对这种线上合作的游戏方式赞赏有加，实际上他最近玩得最多的其实是《CODWW》的“纳粹丧尸”模式。

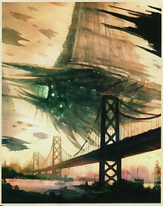
Gouki 对任何游戏都抱有“爱之深，责之切”的极端态度，凡是他喜欢的就一定不惜溢美之词，凡是他不满的就一定不留一点余地，属于热血型玩家。在《CODWW》里他被苏军总攻柏林的那两关彻底征服，致使原本就对《COD4》钟爱有加的他对这个系列更是爱到骨子里。

纱迦 原本对主视角射击游戏无甚大爱的纱迦在进入次世代之后忽然扛起了这面大旗，最初是在编辑部成为单挑《战争机器》最高难度第一人，而后在《COD4》的网战里打得老外嗷嗷叫，虽然对《CODWW》余情依旧，但面对《抵抗2》60人大混战的诱惑则完全失去了立场。

ACE飞行员 编辑部众人皆知的“游戏刁民”，因浸淫游戏多年而变得眼光极为挑剔，非大作不入法眼，不仅如此，还最喜欢对不入法眼的游戏横挑鼻子竖挑眼。为避免无谓争端，本次讨论未将其位列其中，结果不小心走漏了风声，被他得知了消息，硬是非要横插一杠，虽然几款大作早已被“占坑”，但他誓要争得一席之地，发表一下他的独门见解。

画面效果 CODWW > GOW2 > R2

对于次世代游戏来说，画面是最直观的，同时也是最容易引起争论的——尤其是在次世代大战进入白热化的今天。原本以为这三款游戏因为分属不同平台，且还有一款"骑墙派"作品，关于画面的争论一定是最激烈的，没想到的是，大家虽然对《R2》与《GOW2》这两款新平台独占作品各有着争执不下的论点，但是在《CODWW》面前却出乎意料地很快达成了共识。无论是细节还是整体，无论是场景效果还是战场气氛，相比前两者那天马行空的科幻想像力，对于二战历史真实的再现还是显得更有说服力一些。《GOW2》的问题在于，它的画面依然非常出色，但是相对一代而言进步不大，或者说不够明显，而显得在如今的"打枪游戏"大潮中并不那么金鸡独立，令人有些审美疲劳。《R2》则恰恰相反，相对一代来说简直是焕然一新，然而在细节的把握上，制作小组还欠缺一些经验，部分场景虽然魄力十足，但是却经不起推敲。不过这两者败给《CODWW》似乎是没有什么争议的。





水准向前作看齐就已足够满分。 5

使用了前代引擎的《CODWW》延续了前作的画面水准，流畅且高素质，并且对于爆炸效果的表现可以说是业界首屈一指的。再加上背景回到二战，更多的残破建筑物与硝烟弥漫的惨烈战场将二战游戏上升到一个新的高度。

这绝对不是"虚幻引擎3"的极限。

很多人都觉得本作画面没有什么进步，这对游戏来说实在是不太公平。我想可能是一代在当时的表现过于惊艳，致使压缩了二代的表现空间，让大家都觉得不够力度吧？其实你仔细比较一下，还真没几款游戏能敢在本作面前叫板的。

别看截图，要看实际游戏效果。

单就静止截图而言，《R2》的画面毫无过人之处，不过动起来之后要好得多。设计者还准备了很多巨大的怪物敌人以及宏大的战争场面，能够带来很强的视觉冲击力。这些都足以令玩家陶醉在游戏的画面中。

背景音乐 CODWW > GOW2 = R2

"音乐是一种很玄的东西。"（飞行员：貌似那首歌不是这么唱的吧？）其实对于这类射击游戏来说，BGM是一个不可缺少却又很容易被忽视的东西，因为大家往往把注意力都放在了画面上。不过话说回来，真正好的BGM，正应该要达到那种"润物细无声"的境界，不知不觉中伴随着画面烘托着游戏的气氛，同时还要适当地刺激一下玩家的肾上腺素。关于这一项大家也是没有任何争议地达成了一致，伴随着"鬼子进村"+"英特纳雄内尔就一定要实现"节奏的《CODWW》公认是最符合游戏气氛的，不仅让你对日本兵更加恨之入骨，同时也对盟军誓要拿下柏林的壮志雄心感同身受。至于其他两位，由于都采用了科幻题材，所以大家觉得也就是在伯仲之间，非要争个高下的话，那就算《R2》高那么一点点，当然也只是一点点而已，因为的确是很难比较。



记得鬼子进村的音乐吗？就是那种感觉。 5

游戏的音乐非常出色！在德国战场的音乐包含了莫扎特和贝多芬的名曲，并经过了重新混音。日本战场的音乐应该是原创的，曲子有着浓厚的东亚风格，开场的一段旋律张牙舞爪，和鬼子进村的感觉很接近。这些音乐都很好地烘托了战场的肃杀气氛。

我真没怎么留意BGM…… 4

这是一个属于男人的游戏，男人的游戏用不着音乐，我只想听见电锯割开兽人身体时，那种"绞肉机"和鲜血四溅的声音就够了……好吧，我这种说法的确是太偏激了些，其实一代的BGM就还不错，二代只是继承了这个"优点"而已。

音乐不多，但素质精良。

索尼是以大片标准来打造《R2》的，因此《R2》同样有着大片级别的音乐。游戏并非时时刻刻都有音乐，不过伴随着战况和剧情出现的音乐都很有感觉，模仿上世纪50年代美国"靡靡之音"的音乐也令人印象深刻。

特邀嘉宾：ACE飞行员 求生之路



Valve！它比我的期望差了很多很多啊！

由于信赖Valve，由于怀念当年的《反恐精英》，由于被这款游戏全新的玩法所吸引……所以本人一直都很关注《求生之路》(以下简称L4D)。然而当我玩了一把游戏的Demo后就产生了一种不安，直到现在正式版的推出。虽然游戏的全球评分还比较高，虽然众多网友都给予了《L4D》较高的评价，但是本作对于我个人来说远没有我期望的那么刺激，那么过瘾。缺乏变化，没有做到与时俱进是《L4D》的致命伤。我并不想抱怨游戏操作感完完全全继承《反恐精英》，不过Valve这种毫无革新的做法不免让你觉得他们有些不思进取。当初制作小组声称游戏中会有很多随机事件，每次你面对的敌人都会不同。而在实际游戏中这仅仅是丧尸数量的改变罢了，而这些改变也只是为了避免敌人太多，怕玩家无法顺利过关而进行的简单处理。

《L4D》的单机部分只是给你熟悉一下系统，游戏乐趣全在网络合作模式上。可惜的是游戏的实际乐趣并没有当初宣传中那么紧凑。在系统方面并没有将4位在线合作的玩家紧紧地捏在一起，那种唇亡齿寒、相依为命的感觉在游戏中体现得并不充分。而在武器和丧尸方面的表现也显得比较淡薄，翻来覆去就那么几个BOSS级角色，武器种类也太少了点。现代主视角射击游戏非常强调战斗中的细节和命中敌人的表现，而《L4D》在这方面还停留在几年前的水平，导致我干掉丧尸的成就感大大折扣。现在再面对潮水般的丧尸，我都已经麻木了。



音效表现 CODWW > GOW2 = R2





关于"音效"这个部分的比较，是在ACE飞行员的强烈要求下加入的，"打枪游戏不听音效听什么？"的确，在这类游戏中，尤其是对武器的音效刻画是否到位也是游戏成功与否的一项重要评判标准。在这一点上，大家又很"默契"地把《GOW2》和《R2》排除开了，都是科幻题材的游戏，那么武器自然也是与现实相差甚远的，虽然这两款游戏中都有部分装备是根据真实武器修改而来，但你总不能以为20××年的霰弹枪还只是发出简单的"砰"的一声将敌人结果掉，另外别忘了手雷这种武器扔出去也是要听见响的。所以这次《CODWW》又一次占据了"真实"的天时地利，游戏中对于二战时期的汤姆逊卡宾枪盒子炮等武器的音效重现可以说是相当到位，尤其是你听到卡宾枪扣动扳机后那近似"PIA"的一声脆响，兴许还伴随着日本兵脑袋像西瓜被开囊一样的声音，然后"CENG"的一声看着弹壳从你眼前弹出来，再"喀拉"一声拉动枪栓，这种感觉真是棒极了！

基弗·萨瑟兰+加里·奥德曼的配音，没得说。

5

无论是轰天大炮的震撼还是零式战斗机从你眼前呼啸而过，无论是队友在你耳边的轻声耳语还是日本鬼子狂叫着向你冲过来，在游戏中都可以通过5.1音响系统来逼真地还原。对了，还有网战模式中命中对手时的音效，再加上十字交叉的图形符号，让你确切地知道到底打中了没有。

我觉得电锯发动的声音是最好听的。

《GOW2》里重要的不是枪发出什么声音，重要的击中敌人的效果，尤其是敌人的哀嚎，从这一点上来说，电锯无疑是兽人的噩梦。不过这次兽人也会拿起电锯枪和你死拼，最美不过在单挑中一枪托将其砸翻在地，然后再用电锯把他割个稀巴烂了。

记得配个好音响再来玩。

《R2》的音效表现非常棒，不同武器的不同音效都很出色。游戏中有很多百人混战的大场面，逼真的音效能够让你产生身临其境的感觉。与人对战或合作时，如果你有好的音响，能够很方便地辨别出敌人的位置。

故事剧情 CODWW > R2 > GOW2



《GOW2》说他的剧情好，《R2》笑了；《R2》说他的剧情棒，《CODWW》也笑了。原本大家还准备在这个问题上争论一番，却发现《CODWW》又占了一次便宜，管你的科幻剧情再怎么牛×哄哄，你能和改变了人类历史进程的二战历史相比？不仅是毫无说服力，而且也根本没有什么可值得炫耀的嘛。《CODWW》中每个关卡都取材于真实的战场历史记录，虽然改编成游戏的时候多少会有一些"戏说"的成分在里面，可人家毕竟是实打实的历史再现，你亲眼见过苏军强攻柏林议会大厦那波澜壮阔的历史画卷吗？来吧，游戏中你尽可在这里"死个痛快"。而被挤到一边的《R2》和《GOW2》还是展开了一场明争暗斗，虽然多边形还想"抵抗"，但这次《GOW2》的剧情真是没什么闪光的地方，尤其是结局完全浪费了前面游戏进程中的铺垫，显得极为虎头蛇尾。相比之下《R2》还是继续扯起了"拯救人类命运"的大旗，至少在结局上比前者要认真许多。




依然是响应召唤，肩负使命！

5

和历代一样，游戏的主角依然是二战里的普通士兵，体验战争的残酷，一次又一次从死人堆里爬出来。不过本作有一个最大的亮点，那就是可以亲手把红旗插在柏林议会大厅的圆顶上——是的，这个极具意义的历史瞬间是由你来完成的。

战争果然是科技发展的最大动力。

一代的奇美拉是从苏联跑出来，到了二代中奇美拉的科技突然日新月异，连巨大的飞空战舰这种《星球大战》级别的东西都有，奇美拉的秘密至少得在三代才能揭开。游戏最后主人公使用"原力"的情节很震撼，结局也吊足了玩家的胃口。

从头到尾，还是不知道说了什么。

也许对这种游戏的剧情要求太高本身就是有点过分的事情，不过我对这个系列的剧情还真是没怎么感冒过，因为这游戏实在是太"man"了，"man"到你根本不需要去管它说了什么，你所做的只是要更爽快地干掉敌人就行了。

死亡空间



这是一个"留了几手"的大作。

一谈到这个游戏，我的第一反应就他无与伦比的界面，很干净，很科幻，很有想像力。主角的体力居然直接显示上人体建模上，实在是太Cool了。这样别致的设计一开始就会让你觉得这款游戏是花了心思的，充满诚意的，这让你愿意去更深入的玩一把。面对如今已经被恐怖生存游戏吓大了玩家，EA居然还敢染指这一游戏领域，这确实是个了不起的雄心壮志。

可惜《死亡空间》并没有让我觉得多恐怖，因为我在战斗中一直都很节约用子弹和各种道具，所以导致只要手上有家伙，再可怕的敌人我都敢去面对。而游戏用他精妙的场景模型，出色的灯光效果和营造出的那种太空固定的气氛打动了我。当我在废弃的太空船中游走时时常会赞叹制作小组过人的美术造诣。

通关后没有多余的模式和特别武器，游戏没有什么隐藏要素，更高难度下缺乏更加深刻的变化，这些都证明了制作小组对这款作品的保留。我不喜欢这种保留的态度，但是我理解这种保留的意义。然而我希望制作小组认识到《死亡空间》在射击战斗方面还有太多改进的方面，因为敌人在中弹后的表现还是显得太少了点，再加上它们都是那种千篇一律的"异形"，除了断肢，掉脑袋，敌人的死法难道就不能再多点吗？主角的攻击方式的互动性就不能再多点。所以《死亡空间》打着打着就会让你产生疲劳感。那最后我们就一起期待《死亡空间2》的到来吧。



关卡设计 GOW2 > CODWW = R2

关卡设计上，重要的一点就是“如何能吸引人持续地玩下去”，而不是才打了两关就觉得厌烦，这其中还包括了对游戏节奏把握等多个方面的因素，从这一点上来说，这三者的确都做得非常出色。《GOW2》无疑是个中翘楚，由于采用的科幻题材，关卡的设计就很大胆，而且因为基于“虚幻引擎3”的强大能力，再加上越肩视点的定位，视觉上的表现就更为显眼一些，一路从头打到尾都不会觉得重复单调，实在是够劲！同为科幻题材的《R2》的关卡设计也并不逊色，只是由于制作组经验方面的原因，很多场景虽然大气但缺乏实质内容，显得有些空洞。而又一次占了“二战史实”便宜的《CODWW》获得了普遍性的认同，虽然与《COD4》采用了同样引擎，但是比起前作那种小规模巷战来，苏德两军大规模的冲锋与突击显然要更为“华丽”一些，时刻面临人类历史转折的历史场景再现会不断地刺激你的肾上腺素，让你持续保持亢奋状态。







别看广告，看疗效。

如果说前代作品的主要目的是炫耀“虚幻引擎3”威力的话，那么这一代就真的把重心放在了游戏本身的设计上了。多变的关卡设计、高低起伏的地形、敌兵的巧妙站位……等等这些都能体会出制作者的用心，惟一只是觉得游戏长度还不够过瘾。

柏林关卡是最好的二战游戏关卡。

在游戏里我们可以体验太平洋战场中著名的佩里硫岛战役、更加著名的斯大林格勒保卫战以及最具决定意义的攻克柏林，虽然在关卡设定上没能达到前作“双狙人”那样艺术与游戏完美结合的高度，但坦克大战与后半部分的空战仍然能够让我们眼前一亮。

建议玩芝加哥关卡五遍，认真体会。

《R2》的关卡很有战争感觉：如潮水般涌来的敌人，漫天飞的各种火力，巨大的超级怪物……尤其是芝加哥这关堪称经典。游戏的BOSS从造型到打法都设计得不错，这点令人非常满意，就是在基地里的关卡平庸了点儿。

射击手感 CODWW > GOW2 > R2

说起这个大家其实都有点心虚，就好像我们谈起《GT赛车》的操作感一样，显得如此虚无缥缈和无病呻吟——连夏利都没摸过，何谈法拉利的驾驶手感？同理，这辈子都怕是没机会摸一把真枪，何谈射击手感？更何况还有那么多存在于虚幻未来的科幻武器。但俗话说得好，“不怕不识货，就怕货比货”，没打过枪，还没玩过打枪游戏？《CODWW》那就不说了，都是现实中的真枪实弹，二战游戏也玩了不少，孰优孰劣还是能比较得出来的，本作的射击手感好在于，不仅仅是开枪的感觉很厚实，更重要的是命中的反馈做得很到位，尤其是在可变因素更多的多人对战中，击中别人那种很闷的“嘣”声非常给人成就感。《GOW2》更多是以敌人身上那飞溅的血浆来表现暴力，《R2》则是以敌人各种“优美”的死亡舞姿来给予玩家反馈，这两者相比还是前者在系统上要更为成熟一些，后者的射击手感总觉得还是“飘”了一些。





我没打过枪，但感觉应该就是这样。

没说的，完全继承前作的《CODWW》依然拥有无懈可击的手感，虽然武器较前作整整倒退了一个时代，但本质并没有发生改变，稍加练习，你就能快速掌握本作的射击要领，接下来就是实战了。

科幻枪的手感也科幻。

《R2》的枪打起来有点飘，子弹不是沿直线而是在一定范围内散布的，不过这已经比一代好太多了。不过游戏中还设计了穿墙弹、跟踪弹等稀奇古怪的武器，这使得命中敌人并不是什么难事，因此打起来不会有难受的感觉。

调整之后的“暴风锤”太好用了。

一代中兽人的主战武器“暴风锤”简直是鸡肋中的鸡肋，每三连发之后有一个致命的停顿，不仅浪费弹药，且命中率极低。二代中调整了射击模式后威力大增，虽然射速不如人类的电锯枪，但是每发子弹那种敦厚的射击感实在是好啊！

007 大破量子危机



其实这算是电影改编游戏的优等生啦。

“本作采用了与《COD4》相同的游戏引擎制作。”我想许多打枪游戏专业户看到这句话的时候才开始对《007 大破量子危机》这款游戏留了个心眼。当我看到这句话我觉得比较好笑。谁说教授的儿子就会是教授，用Maya作出的3D动画就是最顶级的动画吗？当然不是这样了，这仅仅是厂商的一个宣传噱头而已。

“抄”或者说是“完全借鉴”是如今电影改编游戏的一大法宝，当年推出的电影改编游戏《范海辛》和《幽灵骑士》那抄得都算是成功的，你敢说你玩这两款游戏的时候不会想起《鬼泣》和《战神》？《007 大破量子危机》怎么看都像是《彩虹六号 维加斯》的亲戚。认真你就输了，对于电影改编游戏我一向都比较宽容，因为毕竟人家这么做就是为了靠电影的人气来赚钱的，从这个出发点赶出来的东西能好得起来吗。既然评价标准减低了，那么就从低水准上看这个游戏吧，这样反而能够让你更容易接纳他。

《007 大破量子危机》画面整体效果应该还不错，只是无法追求细节。最关键的是游戏至少在任务方面把电影串了起来，起码做到了自圆其说，不像有些改编作品懒到连一个起码的故事都说不清楚，连一个游戏2D界面和LOADING字样都懒的多修饰。游戏打斗部分算是一个认真去制作的亮点，5小时左右的流程长度算是有良心了。



游戏难度 R2 > GOW2 > CODWW



游戏难度这东西，还真是要从两头开始说起。就最低难度而言，的确是没什么可争论的，都已经“最低”了，你还想怎么样呢？稍微熟悉系统的玩家在这个难度下真是想死都难，而且很多玩家大多都是直接跳过这个难度的，到了高难度，那才是真正考验水平的时候到了。原本以为大家会认为《CODWW》的老兵难度会是最吃力的，但已经将这个难度降于马下的纱迦和多边形却不这么认为，不过这两人在这个问题上也有分歧，纱迦认为本作老兵整体是难于《COD4》的，而多边形却持相反的观点。至于《GOW2》的最高难度，比起前作来也还是有所下降的，可能是前作折磨得太令人印象深刻了吧。所以大家最后把争论的焦点反而放在了《R2》身上，关于这个游戏的难度，大家也是各执一词，不过有一点大家比较认同的是在高难度下，敌人那穷追猛打前仆后继的作战方式的确令人比较头疼。最后还是ACE飞行员盖棺定论：“你们哪个游戏的最高难度还没有通关就给哪个游戏吧！”



死吧死吧你就明白了。

《R2》的普通难度就不简单，敌人火力猛、敢于冲，穿墙弹是龟派玩家的克星。游戏中还有不少一击死的敌人和机关，尤其是隐身兽，玩家只有死过才能明白。不过高难度下敌人的攻击力提升并不算高，要通过最高难度也并不是什么难事。

真的不难，不信你试试。

其实说起游戏难不难，应该先从普通难度入手，能不能让玩家很快上手，而又不至于被敌人折磨得不成人形，这个难度的把握是最见功力的。《GOW2》在这方面就做得好很多，游戏流程中对难度的把握是相当适度的——当然，BOSS战除外。

找虐还是上网更直接。

最受欢迎的游戏总是能够获得最多人群的接受，《CODWW》也不例外，既使是最高的“老兵难度”也并非不可能完成的任务，只要找到行动路线，踩点我来，送死你（队友）去，百折不曲，胜利是属于你的，也是属于大家的，但归根结底，是属于玩家自己的。

人工智能 GOW2 > R2 > CODWW



关于人工智能，曾看过一名程序员写的相关文章，他以《吃豆人》为例来简述人工智能的计算方式，其中有句话印象比较深刻：“那些五颜六色的小妖精之所以追不上吃豆人，并不是因为他们笨，恰恰是因为人工智能的高明之处。”初一看不太明白，仔细一琢磨还真是那么回事，小妖精的速度是比吃豆人快的，如果程序设定他们对吃豆人紧追不舍，那吃豆人根本就是跑不掉的，恰恰因为人工智能的设定，让他们在“适当的时候”放弃追踪，吃豆人才能有条活路可走。言归正传，《CODWW》在前面的评比中一直领先，但是谈起AI这部分，大家都纷纷摇头表示难以苟同，游戏中队友的存在印证了“不怕狼一样的对手，就怕猪一样的队友”这句真理。相比之下另外两作的无论是队友还是敌兵的表现就要比《CODWW》好不少，至少不会看见他们在那里对着空气开枪，还装腔作势地作英勇无畏状。不过多边形和纱迦对《GOW2》和《R2》中敌兵的AI各执己见，都认为各自立场游戏的AI要更好更聪明，如果按照开始说的那个《吃豆人》的例子来比较，是不是该说“谁笨谁高明”呢？



又会躲，又会闪，又会跑。

兽人看起来憨憨的，但他们绝不傻。他们既不会有勇无谋地冲过来吃你的子弹，也不会躲在掩体后面当缩头乌龟，他们会在你攻击的间隙向前推进，也会在你的火力之下左躲右闪，最恼人的就是你瞄他瞄了半天，结果他一探头先给你一枪。

那么多人一起冲锋，为啥偏偏打我？

不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友，让人很遗憾的是，本作的友军AI的确不怎么高，你常常可以看到他们对着一块石头开枪——你们当我是上战场听响来着？而相对应的，高难度下敌军的战斗技巧真可以用“神出鬼没”来形容。

敌人既不要命又不要脸。

奇美拉们数量多，分工明确，有的远程压制，有的冲锋陷阵，因此对付起来很费手脚。他们还会寻找掩体，伺机与玩家对射，甚至端着枪等着你露头就射。不过有时个别敌人还是会出现被卡住之类的情况，仍称不上完美。

生化危机5



这才是踏踏实实地在做游戏。

你可能觉得拿一个还没有发售的游戏和一堆已经发售的游戏相比，有些不公平——至于谁对谁不公平，要看你站在什么立场上——可我不这么觉得，虽然目前只有一个试玩版，但为了防止他们下次做类似特企不带我玩，所以我要先占一个坑。

我想《生化危机5》光是试玩版就可以让那些叫嚣“蓝光容量都不够”的制作人自己扇自己一个耳光，400余兆的容量，看看人家做的是什么效果？该有的全都有！成品出来后一张X360的D9光盘撑死8G，你那些号称“用满50G”的游戏画面跟这个比又如何？这根本就不是容量问题，这完全是水平问题啊！

自《生化危机4》之后，这个系列已经成功转型，不再是吓死你的恐怖游戏，而是更符合现代游戏潮流的动作射击游戏。五代基本是完全继承了前代系统，并且在这个基础上加以改进和完善。九宫格道具栏、可交换道具、双人合作系统、还有游戏中数不胜数的细节……制作方的确是把精力都放在如何做好一个游戏上，怎么样让玩家玩得更爽更刺激。

当然，由于游戏还未正式发售，有没有其他更新鲜的内容现在不得而知。比如前代我就很迷“佣兵模式”，甚至比单机模式还要更沉迷那么一点点，相信五代中也一定会有类似“迷你游戏”，如果能加入合作模式那就更爽了。



网络对抗 CODWW > GOW2 > R2

“与人斗，其乐无穷。”人天生就有争强好胜的本性，如今的游戏要是没有网络对抗部分那就等于少了一半乐趣，更何况本身就适合用来拼个你死我活的“打枪游戏”。这方面《CODWW》无疑有着“先天优势”——完全就是前作的二战版嘛，连菜单都是一模一样的，虽说武器方面的确弱了很多，但核心内容是完全没有变化啊。不过好玩归好玩，没有什么太大的变化倒是真的，这一点就不如《R2》了，最起码在人数上就没得比，30对30的大混战，想一想就过瘾，虽然有时候会乱成一团，打得昏天黑地，但仍有不少玩家对此乐此不疲。《GOW2》的对战亮点在于地图的设计上，在画面上几乎与剧情模式保持了同样水准的对战地图，在对抗性的设计上也是破费心思，由于游戏本身是采用了越肩视点，所以玩起来和另外两款游戏的感觉大有不同，相对而言全局观更为重要，而且在缠斗的角力过程中，这种视点的表现力会更加有视觉效果一些。



没别的要求，千万别让我当鬼子！

5

前作是Xbox LIVE上最受欢迎的联机打枪游戏，雄踞排行榜首一览众山小，虽然并非原班人马，但制作公司也深得前作之精髓，算得上是一脉相传，在原有的基础上加强了技能的选择，并加入了坦克大战，从某种程度上弥补了本作“过时武器”造成的遗憾。

30对30，很开心很欢乐。

4

60人大混战的场面的确是独步次世代，单纯追求爽快的玩家肯定会满意，不过相对地对战略性的要求就不算高。对抗模式同样有升级要素，众多技能和装备等着你去解锁。值得一提的是网战非常流畅，国内玩家也能玩得尽兴。

这个游戏，我不如老美。

4

《GOW》曾一度占据LIVE对战排行榜的榜首，虽然这是在《光环3》发售之前的事情，但是榜眼探花之类的位置总会有他的一席之地。不过在下技术不佳，网上卯足劲也只能和老美打个平手，他们怎么就能摸到我身后给我绑个手雷呢？

网络合作 R2 = CODWW = GOW2

再棒的电脑也比不上人脑，这个定式至少在摩尔定律失效前不会被推翻，NPC的AI再怎么“聪明”，他们的智商也是有限的，所以在与这些实质上和场景中一棵树没有什么不同的队友较过劲后，整个电视游戏的网络模式大趋势还是从对抗走向了合作。《GOW2》作为次世代平台这种模式的先行者，在这一点上无疑有着先天优势，剧情部分的合作模式一如既往的优秀，新加入的“持久战”环节则谋杀了更多的游戏时间；《CODWW》更是破天荒地也在剧情模式里引入了合作模式，终于可以和朋友一起杀鬼子了，而“纳粹丧尸”的Mini Game虽然刺激，但玩多了就会发现变化太少，缺乏可持续性；《R2》在大规模集团作战的基础上，加入了类似网游的部分要素——职业分类、等级装备、技能升级等等，这无疑会让很多玩家“沉迷”进去。其实这几个合作模式真是各有优劣，很难排出座次，而且严格说来，对抗本身也是一种合作模式，Team Death Match里也是很强调小组合作的。





这就是网游合作刷怪的翻版。

4

《R2》不能合作打剧情模式是一个很大的遗憾。但作为补偿，它的网络合作模式做得极其庞大，共有3种职业，每种职业都有15种以上的技能和装备，还支持8人合作。不过为了升级并赚取点数，玩家可能需要投入上百小时。

4个人，8条枪，血脉相连，同生共死！

5

网络合作是趋势，所以有一个不错的多人合作战役模式几乎是理所当然的事情——但没想到的是，制作给还给我们准备了一个“更狠的”——纳粹丧尸！想知道我们为什么现在不去打网战不去升级吗？来那个“死亡小屋”看看就知道了。

从打人的变成被打的。

5

前代的剧情合作模式就让我很HIGH了，要知道多少年都没有这种“双打过关”的游戏了，本作依然继承了这个传统。不过这次的“持久战”把这个模式颠倒了过来，以前是你主动进攻，这次你要被迫防守，50轮，你能挺多久？

总结陈词

经过一番激烈的唇枪舌战和ACE飞行员的胡搅蛮缠，最终评选结果终于揭晓：《使命召唤 战火世界》以几近完美的表现占据了“打枪游戏”的头把交椅，而《战争机器2》与《抵抗2》则可以说是打了个平手，前者略胜一筹而已。当然，这个结果也只是我们的一家之言，相信在各位读者心中还各有一个属于自己的座次。更何况大家各抒己见的结果也不是为了把游戏分个三六九等，纯属图个一时嘴快，给大家逗个乐子罢了。任何游戏都一定会有它最闪光的一面，而这一面一定是其他所不能超越的，这也是为什么不同游戏会吸引不同粉丝的原因。

不过放眼未来，我们更期待会有更多“打枪游戏”的续作和新作，例如从2005年5月就露面一直到2009年2月才会登场的引得众人口水都快流干了的《杀戮地带2》，还有在我们争论间刚刚公布的《使命召唤 现代战争2》，以及更多我们现在还无从知晓的打枪新作。这个类型的游戏正以其得天独厚的优势，迅速地发展着。随着机能的逐步进化，这个用第一人称视点去观察的世界将越来越逼近现实，或者是越来越超乎你的想像，而有关谁是打枪高手的争论，也将无止境地延续下去……



剧情派 SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好



剧透，在现在看来这是一个非常严肃的现象，由于它剥夺了人们能够合理获得的乐趣，所以经常受到大多数人的抵制，不过，既然“剧情派”的主题说的是剧情，就自然不可能与剧透撇开关系。在这里，玛娜也只好建议各位读者如果看到自己预定要玩而又不希望被提前剧透的文章时，先将它放置一段时间，等到玩过游戏之后回头再看，可能就有全新的感受了。当然了，如果你只想知道游戏的剧情或是已经玩过这款游戏的话，相信这将是一个不错的选择。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

剧情报告 全新的篇章

《女神侧身像 负罪者》的另外两条路线



在本期的剧情小说中，玛娜为大家带来了《女神侧身像 负罪者》Good Ending 路线的剧情，但是由于这款游戏的三条路线中每条都有着截然不同的发展方向，出现的人物以及人物的性格也有微妙的变化，几乎每一条路线就是一个全新的故事，而且剧情之间也有着非常密切的联系，如果只看了其中的一条路线，很可能完全无法领会故事的发生发展始末，所以，在这里也同时为大家献上另两条路线的剧情说明，将故事的全貌展现给大家。当然了，如果你不希望因为看了这篇文章而降低游戏或是阅读小说的乐趣，那么不妨等到适合的时候再取出来一读。

注：本作被分成了三条路线：村庄路线、街道路线和要塞路线，虽然不管选择了哪条路线最后的结局都可能根据玩家的而产生变化，不过，在这里我们就按照游戏剧本的官方设定，以村庄路线、街道路线和要塞路线分别对应 Good、Normal 和 Bad 结局为大家进行解说。

街道路线 Normal Ending

只要走错一步便再也无法回头，虽然无情，但是这也是事实，Normal Ending 就是对此最好的诠释，只要牺牲了任何一名同伴，我们就会在决定命运的分歧点上被狠狠地划分到另外一边，那一边的名字叫做残缺。

在这条路线中，威尔加入了克里斯托夫王子的阵营，农民反抗军的头领娜塔莉娅和对她相当仰慕的威尔诺亚军官阿内斯特，被同样来自威尔诺亚的军官达利乌斯所杀，而这一切都是威尔诺亚王的阴谋：借由杀死反抗军头领的方法激起反抗军的士气，从而使得阿尔托利亚境内局势更加混乱，为威尔诺亚的入侵创造有利条件。



同时，游戏还向玩家揭示了两位王子之所以不顾兄弟之情坚持发动战争的真实原因：和朗格雷受到了威尔诺亚的暗中支持一样，王位争夺战的另一方克里斯托夫则受到了克雷尔蒙菲兰的援助，起初，不愿和朗格雷手足相残的克里斯托夫坚持派出了使节，想要与朗格雷进行商议。但是克雷尔蒙菲兰又怎会放任两位王子达成和平协议，于是指使投奔了克雷尔蒙菲兰的莉赛萝特在中途暗杀使节，并假扮成克里斯托夫的手下只身一人前往朗格雷处袭击朗格雷，使兄弟之间的猜疑愈发深重。

至于边境伯罗因伯格最后向两位王子发出的和平会谈的请求之所以被破坏，在这里也有了解释，当两名王子前往会谈地点的时候，由爱丽丝放出的魔物袭击了他们，终于导致战争的全面爆发。这次战争以克里斯托夫的胜利告终，尽管如此，克里斯托夫仍不忍心杀死自己的兄长，暗自派遣威尔带着朗格雷偷偷逃出城外，可惜的是不巧被手下的将领发现，当即将朗格雷处死，见到这一幕的克里斯托夫伤心不已，在兄长的尸体前亲手结束了自己的生命。

女神之羽终于变成了罪人之剑，女武神降临在了威尔的面前。

此时，威尔死去的父亲塞奥多尔出现了，在化解了威尔心中的仇恨之后，代替威尔堕入了冥界，女武神也离开之后，只剩下威尔留了下来。在今后的岁月里，他必须要接受所有不愿承认的现实以及自己犯下的罪孽，一个人孤独地活下去……

要塞路线 Bad Ending



与充满了孤独与悔恨的 Normal Ending 相比，这条路线则是集结着恐怖与黑暗，不仅在剧情进展的过程中威尔的性格会随之慢慢产生变化，完全将安塞尔的死抛在了脑后，开始在世界各地寻找更多可以牺牲的同伴与战场，所看到的种种事实也都呈现出了绝望的一面。

阿尔托利亚的反抗军在这条路线中完全输给了镇压军，为了保护其他士兵，领导者娜塔莉娅主动提出了投降的请求，虽然阿内斯特冲进了刑场企图救下娜塔莉娅，不过两人却都被负责行刑的佣兵米蕾优与米歇尔姐弟所杀，更令人痛心的是，米蕾优与米歇尔姐弟正是多年前被娜塔莉娅亲手遗弃的孩子，在残酷的成长过程中，他们变成了以杀戮为爱好的魔鬼。

同时，虽然朗格雷遇袭的真相最终水落石出，但是从心底里想要得到王位的朗格雷王子并没有因此而放弃与弟弟克里斯托夫的战争，为了得到更多战争的机会，威尔也加入了朗格雷的麾下。这次的战争虽以朗格雷的胜利划上了句号，但是克里斯托夫却在最后用匕首行刺了朗格雷，兄弟两人相互残杀，同时在王位之前永远地倒下了……

在无数的死者祭奠下，罪人之剑出现了，女武神与威尔的战斗也随之开始。无数之前因为威尔而死的同伴重新出现在他的面前，然而早已陷入黑暗的威尔并没有因此而停止杀戮与仇恨……当亲手杀死所有同伴后，他终于得偿所愿，以可以与神抗衡的力量杀死了女武神的肉身。但是，女武神的灵魂却永远不会死去，她会陷入沉睡并转世为人，接着再以女武神的身分觉醒，只有威尔一个人堕入了冥界，承受着地狱之犬的噬咬，为自己所犯下的错误而赎罪，直到永远……



近期剧情佳作

《428 被封锁的涩谷》



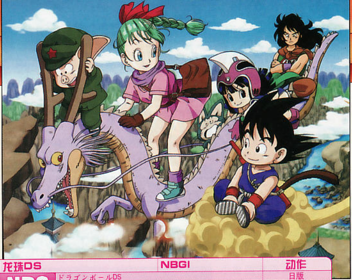
机种	Wii
类型	文字冒险

本作绝对是近期最强的剧情类游戏之一，不仅有多篇剧本向玩家展现多个截然不同的人生，而且诸多剧本都很巧妙地以一条主线联系在了一起，戏剧感与悬念的营造引人入胜，除此之外，真人实拍的画面也令它看起来像是一部精彩的电影。

剧情亮点：多人视点、相互影响而推进的剧情、出乎意料的走向、知名剧作家倾情打造。

推荐人群：能看懂日文的玩家。

DRAGON BALL DS ドラゴンボールディーエス



REVIEWED BY | 火云
游戏时间 30 小时以上

龙珠DS		NBGI	动作
NDS	ドラゴンボールDS		日版
	2008年9月18日	1人	4800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 23 满分 30

“中后期场景重复率过高的问题也是导致玩家产生厌倦情绪的导火索之一”

回忆年少

要论起利用剩余价值赚钱，NBGI算是个中好手，仅是Bandai手中大把大把的动漫作品版权就足以让他们每年捞得盆满钵满了，这其中摇钱的法宝又以“《龙珠》系列”为首，只要卡卡罗特们抛头露面不论素质如何这几十万的销量是肯定逃不掉的。动漫作品改编的游戏通常都以最容易表现出原作热血氛围的格斗为游戏类型，所以以《龙珠 Z》冠名的作品中绝大多数都是千篇一律的格斗，虽然每款作品的素质还是有一定保证的，但是玩多了难免有些审美疲劳。而对许多在《龙珠》陪伴下成长起来的玩家来说，看到《龙珠 Z》中已经量产化的超级赛亚人们并不一定比拖着长长尾巴的小悟空更有感觉。《龙珠 DS》能够得到玩家们的关注，除了因为这是一款少见的纯动作《龙珠》游戏之外，以原著初期小悟空和布尔玛寻找龙珠的冒险历程作为游戏的剧情也是吸引玩家的重要因素。在玩这款游戏时火云确实也重新寻回了那青涩时期的记忆，当然，这也归功于游戏对原著极高的还原度。

可以看出NBGI在制作这款游戏时确实下了一番功夫，虽然NDS的机能限制使得游戏在画面上发挥的空间不大，但是本作巧妙地采用了卡通风格的3D渲染画面很好地弥补了这一点，剧情画面时的马赛克并没有太多的突兀感，反而更增添了几分怀旧感。游戏的剧情完全忠实于原作，从小悟空在孙悟饭爷爷家遇到前来寻找龙珠的布尔玛开始一直讲述到天下第一武道大会，小悟空、布尔玛、乌龙、乐平、龟仙人、小林等，游戏合理地利用到NDS上下屏的长度，在剧情动画中将漫画原著中各个角色的性格特征活灵活现地展现在玩家的面前，在表现龟仙人向布尔玛提出猥琐要求的那一段剧情演出真的是将龟仙人的“贱格”演绎地淋漓尽致。以除了漫画和动画之外的形式来重新回顾这段经典的剧情，单是如此就已经值回票房了。

因机适宜

与中后期强调热血的战斗为主不同的是，《龙珠》初期则更注重于交代剧情，冒险也占了比较大的比重，所以相比之下更适合做成带有冒险要素的动作游戏。虽然本作采用了全程触控笔操作，但并非为了触控而触控，而是针对触控的特性而设计出了适宜的战斗系统，我们可以使用触控笔的点、划、转等操作来控制小悟空做出各种攻击，而且识别动作指令的判定比较宽松，可以令玩家轻松地完成游戏的操作，说起来在操作上与《塞尔达传说 幻影沙漏》倒有几分相似，不过《龙珠DS》更注重与敌人之间的战斗，小悟空可以在流程中不断习得新的技能用来对付敌人和解开谜题，当然，游戏在解谜方面相对要薄弱一些罢了。合理的操作设计让游戏的操作变得十分流畅，当小悟空使用金箍棒砸向敌人头顶时的爽快感十足。上下屏同时显示迷宫画面给予了玩家冒险时更加宽广的视野，与大多数只有下屏或上屏显示战斗画面的游戏比起来留给玩家的活动空间更大，也更具随机性。游戏中的BOSS战也是亮点之一，每个BOSS都有特定的打法，使用合适的特技才能够令战斗变得更轻松。可惜的是游戏并没有特地根据上下屏的特性来设计特殊的谜题和BOSS战，这也是本作与《塞尔达传说 幻影沙漏》等经典的差距所在。

拖沓冗长

游戏中后期漫长的迷宫也许会让很多玩家失去耐心，严重影响了游戏的节奏，很多无意义的谜题需要玩家在两个地点往返数次导致完成关卡的时间倍增，本可以在几个小时就完成的流程给硬生生地拉到10小时以上。中后期场景重复率过高的问题也是导致玩家产生厌倦情绪的导火索之一，房间与洞穴之内的关卡场景也缺乏变化，加上那些不怎么高明的谜题设计，NBGI强制延长游戏时间的意图暴露无遗。游戏中的收集要素之一——角色的雕像也是一项费时的工作，除了少量特定的金雕像之外，剩下的雕像居然是随机获得的，虽然游戏提供了与其他玩家联机交换雕像的功能，但是想要收集全部雕像绝非易事，若不是真到一定境界的FANS恐怕很少会有人去尝试这种毫无技术含量的拼人品刷雕像的工作。

虽然还存在着许多不足，但是万绿之中一点红，能够在《龙珠》题材的游戏中脱离出一对一或二对二格斗的框框，大胆地尝试不同类型，我们也能够看到NBGI想要创新的决心。如果能够将游戏的关卡精简一些，把游戏的流程缩短到10个小时之内，然后再在谜题的设计上下一番功夫的话，本作还是非常有希望成为NBGI新的摇钱树系列。





▲游戏的战斗部分还是非常成功的，全程触控操作并没有让玩家感到不适。



▲大量的剧情演出为本作增加了看点，可惜的是语音部分太少。



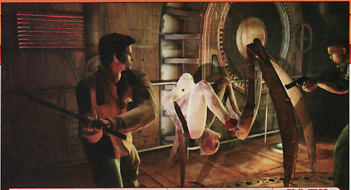
▲虽然流程中大部分情况下都有同伴，但是存在感过于薄弱，基本帮不到什么忙。



▲游戏中色彩鲜艳的关卡少之又少，大部分洞中的场景让人感觉比较沉闷。



REVIEWED BY | TT 游戏时间 25 小时



寂静岭 归乡	Konami	动作冒险
多机种 Silent Hill：Homecoming		美版
2008年9月30日	1人	59.99美元
对应PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 21 满分 30

这个一向以剧情为人称道的系列一旦遭遇剧情的疲软，它所受到的打击将是毁灭性的。

在彻彻底底地将《寂静岭 归乡》多结局通关之后，有一种平淡的感觉。总的来说这是一款素质尚可的动作冒险游戏。如果你玩了这款游戏，会发现它的身上可以找到所有《寂静岭》的经典元素，但是由于本作故事的设计直到结局也无法让人投入感情，更不要说打动人了。如果你想去细细地考究游戏的故事，你只会发现一样东西，那就是——

为寂静岭而寂静岭

游戏的故事描述了男主角阿莱克斯在战争中负伤，随后退伍回家却发现家乡牧羊人溪谷镇被浓雾紧锁，镇上的居民也不断的失踪。空荡荡的家里只剩下了沉默而神经质的母亲。在和小镇副警长以及青梅竹马的好友艾尔经历了一番惊险的调查之后才发现，原来自己的弟弟和父亲都去往了离小镇不远的寂静岭。此时阿莱克斯的母亲也被一队带着防毒面具的神秘士兵带走。

为了找回家人，寻找一切的答案，阿莱克斯一行踏上了寂静岭之旅。他在寂静岭中忍痛杀死了被折磨的母亲（依照Good Ending）、亲眼看着三角头杀死父亲。最后在寂静岭的地下基地中才逼近了一切的真相。原来牧羊人溪谷镇最初的创始人都是从寂静岭迁移出来的移民，他们脱离了圣令教（The Order）的束缚，希望开始新的生活。但因为对于原有宗教中邪神根深蒂固的恐惧，四个创始人也只好结成盟约，每隔50年四个创始家族需要以不同的方法杀死自己的一名后代来向寂静岭的邪神献祭。

年长的阿莱克斯本来应该是被父亲和母亲忍痛割爱当作祭品的人选，然而在一个夏夜阿莱克斯带上弟弟约书亚在镇子的湖上玩，兄弟俩嬉戏着争抢家传的戒指时，约书亚不慎溺水身亡。这个意外的事故让阿莱克斯成为了精神病，而整个小镇也因为没有履行和邪神的契约而变成了怪物丛生的迷雾地狱。

事实上阿莱克斯并不是自己所臆想的退伍士兵，他只是爱好军事，最后在梦境般的小镇上经历了一次精神上的痛苦之旅罢了。也就是说玩家整个游戏的过程就是在操作一个精神病的患者寻找自己病因的过程。

看到这里大概很多玩家要为故事拍手叫好了，且慢，这个悲剧性的故事起因从开始就被包的里三层外三层，颇具神秘感，到最后揭开原来是一个意外事故。那么回想一下，阿莱克斯在整个事件中其实是无辜的，这让游戏的整个冒险从开始就变得动力不足（简直比2代的James还冤得多）。尽管游戏想要含糊带过，但作为一个成年人阿莱克斯仅仅因为一次意外事故就变成了精神病的这个关键性的转变，怎么也让人难以接受。而之前母亲和父亲死前的忏悔也因为缺乏感情的过渡与铺垫，让人很难认同。成了增加故事血腥度和制造疑似"悲剧"的道具。

制作组为了符合寂静岭设定而创造的这个故事有种生硬的感觉，为了寂静岭而寂静岭，为了"救赎"而"救赎"，却缺乏真实的情感。我只能说，阿莱克斯同学，你的戏有点过了。

可以打80分的战斗

和游戏的剧情不同，这次游戏的战斗部分比系列的前几作要进化得太多了。不但角色的攻击速度加快，连击设定也让不同的武器有了不同的打法。特别为了强化战斗而加入的翻滚和躲避动作尽管还显得有点迟钝，但足以让《归乡》战斗的节奏感和成就感大增。

游戏中的一些敌人的打法也设计的很有意思。比如在寂静岭酒店中初次出现的像蜘蛛一样的镰刀怪，看似棘手，但如果把握好时机，利用躲避可以轻松地在逼仄的环境中和它周旋。如果你适时地用躲避后反击更有将怪物一击必杀的机会。而行动迅速的狗怪，如果你抓住扑上来的时机进行躲避，只要再补上一记重击和一次连击就可以搞定。这些设计都让玩家有更好的操作感。并且也让战斗更有深度，值得玩家自己研究出可行的打法。

成功的气氛

相比次世代的大多数动作冒险游戏而言，这次的《归乡》的气氛营造绝对达到了一流的水准。阴冷的表世界、有着像阳光下血管一般的暖色调却更显疯狂气氛的里世界都显出了本作对于惊悚气氛渲染的独到之处。

山冈晃的配乐依然将重复的旋律和工业感的噪音结合起来。随着剧情的发展进入到里世界，那种恍惚、如同心跳般的音效，配合橘红色的光线效果、乌黑的杂点的确给人置身地狱的感觉。

游戏在遭遇怪物时的设计也让人印象深刻。比如在牧羊人溪谷警察局的那一段，在压抑的背景音上还加入了富有动感的节奏音乐。灰绿色基调的场景中，你的面前一下跳出好几只白皮肤的分裂者，玩家的每一次攻击都会让怪物的身上溅出深红色的血液。怪物们奇怪的叫声、摇摆着逼近你的动作都把游戏的癫狂气氛推到了高潮。

当你战胜了最终BOSS之后，从下水道爬出的那一瞬间，艾尔的主题曲响起，将之前的阴霾气氛一扫而空，给人一种逃出升天的轻松感觉。这种劫后余生的压迫感在《生化危机》、《鬼屋魔影》等游戏纷纷转型之后已经难得一见。

改革的方向

就像当今的很多动作冒险游戏一样，《寂静岭》也在次世代的新作中迈出了一小步。制作组试图增加更多的动作性来增强游戏玩家在过程中的乐趣，但是相比《生化危机》这样的大幅革新的游戏，《归乡》的火候似乎还不够。从本作我们也可以感觉到，这个一向以剧情为人称道的系列一旦遭遇剧情的疲软，它所受到的打击将是毁灭性的。目前这个系列就像站在未来的分叉路上，到底该向哪个方向发展，恐怕是Konami应该首要解决的问题。

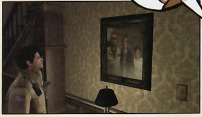




▲本作BOSS的设计令人印象深刻。



▲三角头的两次出现显得有点多余。



▲相片中父亲的军服和阿莱克斯的一模一样，这也为后面的情节做了铺垫。



胜负师：最近，自由谈的信箱里收到了这样的两类投稿作品，一种是将自己的多个观点混杂，形成一篇长文，一种是以前曾说过的“游戏生涯”流水账。其实我之前在自由谈投稿的注意点中谈到过，第二类文章想要写好其实很难，没有把握的玩家可以挑自己游戏生活中的一事件，或是一个时间段来写，这样更容易写得精彩。至于第一类文章，其实也是如此，观点太多，会造成文章重点不突出，主题不鲜明，反而让较长的篇幅成为累赘，倒不如一个观点一篇文章进行分割，论据集中的短文会让人更容易理解文章的意图。本次收录的《那些真实存在的东西》和《勇者，过时了吗？》都是相对比较感性的文章，有投稿意向的玩家也可以在这方面有所尝试。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

那些真真切切的东西

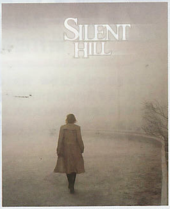
屋子里暗极了，厚厚的棉布窗帘像一堵墙，把迫不及待想要射进来的刺眼的阳光死死地挡在外面，只有一条光线在窗帘与地面交接的地方想要拼命地钻进来。几只蟑螂在地上窜来窜去，偶尔停在几颗盖浇饭粒前，稍有些声响就又不见踪影了。在死寂一般的屋子的另一个角落，一个14寸的DELL笔记本的显示屏不断地闪烁着，画面中一个牧师一动不动地站在那里，他身处的地方是一个类似集市的场所，很多亦兽亦人的角色在他的身边不断地穿梭着。而对着电脑显示屏的则是一个昏昏欲睡的二十岁左右的男子，他满脸尽显沧桑，从他黑黑的眼圈，大大的眼袋，可以明显的看出他已经很久没有充足的睡眠了。他勉强地睁着眼，眼皮正在不停地颤抖，像是抓举起150公斤重量的举重运动员的双手。随后他慢吞吞地在键盘上打了三个字“我下了”，然后全身一下子摊倒在了椅子的靠背上，也许是一下子受到了很大的冲击，椅子在死寂中发出了咔地一声，像是无尽的呻吟，更像是无奈的叹息。

与此同时，我正背着我的阿童木包包，手里翻阅着刚刚入手的UCG朝自己的寝室走去，边享受着格外明媚的阳光，同时也在感慨Square Enix收购Tecmo案戏剧般的结局。随着钥匙与锁吻合后发出的完美声响，门被打开了。刹时一阵阵伴随着强烈尼古丁味道的气体向我涌来，杀死了那些活跃在我身边的清新的甚至伴有一丝香气的精灵。我能感觉到久世零华在慢慢地朝我走来，那样的感觉是如此的真切，我甚至有从包包里套出装有零式胶卷的相机的冲动。而更加令人意想不到的是，我还没有从《零》的世界中完全清醒过来，就又被推入了《生化危机》的深渊：狼籍不堪的房间，电脑屏保后发出的暗暗的光，还有室友那堆在角落的衣袜，发出了一阵阵尸臭般的味道。我的胃里一阵抽搐，待我强忍住想吐的冲动，才发现我已经由刚刚阳光四射的天堂掉入了地狱之中。我定定神，这么久了，自己也该习惯这种混沌之间的气息了吧。

拉开窗帘，阳光迫不及待地一拥而入，就像大多数RPG游戏里主角成功地拯救了大陆，阳光终于重新洒遍了世界每一个角落的感觉一样。我的眼睛被强烈的光线刺痛，几秒钟后才渐渐适应了这种回归天堂的感觉。打开窗子，死寂正在慢慢消失，好像《寂静岭》的大雾渐渐散去，那些欢快的精灵又依稀地回到了我的身边。我转过身看见室友已经贪婪地靠在椅子靠背上睡着了，而他的手却依旧放在键盘上，摆出了一副要按快捷键的架势。我三两步走上前，把他拍醒，他全身抖了一下，但并没有吓到我，显然我早已经习惯了他这个特殊的习惯，甚至习惯了晚上被他激昂指挥的声音吵醒。他用右手揉了揉眼睛，发出低沉且混沌的声音：“几点了？”我背过身去，一边从包包中往外掏东西，一边答应道：“才中午，还早着呢！”随后，我听到了他拖着疲惫的身体慢吞吞地爬上床铺的声音，便知道他会很规律的等待太阳下山才肯起床。于是我把自己的目光投向了UCG送的那个马里奥纸模型上，突然他大梦初醒一般问我：“对了，今天上午上课没有点名吧？”我把目光从笨笨的马里奥大叔身上移开，顿了一下说：“没有，但你也应该去听听课了。”他开始不耐烦起来，似乎没有了一丝困意，回答道：“如果有几个《GTO》里面那样的老师来上课我就去。”我以沉默对答，他看我好像无言以对，想给我致命一击，接着又用一口四川话说道：“小仓优子来上课也可以塞，要不上个锤子。”我叹了口气，看见他像河马一样翻了个身，很快便睡去了。我听见他的床发出了咯吱咯吱的声响，好像是在向之前被他虐待的椅子诉苦。说实话，我很佩服他入睡的速度，每次都能如此迅速。



环视这个被重新赋予生命的寝室，我突然发现他忘记关的电脑。显示屏上一个五彩的多边形正在无规律的游动，我很小心并温柔地在他的椅子上坐了下来，轻轻地滑动鼠标，瞬间显示屏上的多边形不见了，强大的处理器让所有运行程序立刻显现在了以《魔兽世界》为墙纸的桌面上，而显示屏正中间一个《魔兽世界》的用户登陆框让我陷入了沉思……



我开始怀疑，怀疑我所认识的游戏是不是真正的游戏；怀疑它是否真的是国家第99项体育项目；怀疑我们把第九艺术的荣誉强加给它是不是一厢情愿；怀疑它那包罗万象的文化内涵，跌宕起伏的情节以及悠扬的旋律是否只是我们的主观意愿。也许它就像是在挤满了面红耳赤的醉汉和贴着一张张笑脸的服务员的大排档角落里的一盏灭蚊灯，把追风的少年和羞涩的少女引入这个环境冗杂的地方，最后让他们葬身于此。

室友贪婪的呼噜声像是《哆啦A梦》动画中大胖唱出的歌，刺激着我耳膜的极限，把我从沉思中强行拉来。看着这个阳光明媚的世界，感受着微风拂面，我觉得这个世界真真切切的存在。我突然觉得室友放弃生活而选择在游戏中称王称霸是多么可笑，也看清了写在LEVEL后面数字的空虚的内涵。

当然，我也想起了自己因为《最终幻想X》而流过真真切切的泪，因为对《零》的恐惧，后脖子渗出真真切切的冷汗。这些真实存在的东西，这些快乐与悲伤，才是游戏留给我最珍贵的东西。它是生活的一部分，却并不是全部。

文 阳光成员 康剑

勇者，过时了吗？

勇者拯救世界的时代，似乎已经结束了。

当《DQ》降临在世界上，并开创了RPG的先河的那一刻起，勇者这个词似乎就成为了RPG的象征。在这样的游戏里面，我们通常扮演一个少年，这个少年本来有着幸福安宁的生活，可是由于种种原因，他的家园被毁，亲人被杀，只有自己存活了下来，然后神明告诉他，他肩负着打败魔王拯救世界的命运和责任。于是他背起剑和行囊，踏上了拯救世界的旅程，途中，他遇到了伙伴，经历了无数的战斗，搜刮了无数的村庄，最后，在魔王的城堡中，凭借爱和勇气的力量，打败了魔王，拯救了世界，故事在勇者遥望远方的背影中结束了。

这种最纯粹的剧情，在现在的RPG中，已经很难再看到影子了。时代变了。

如今的RPG，不会再有如此简单的设定。首先，主角不可能是勇者这样一个完美的人，他可能是弱气正太，误打误撞被卷入了麻烦的事件中，邂逅了美丽的女主角，而后下定了要保护这个女孩的决心，走上战斗的道路；他可能是一个冷酷的帅哥，有着不为人知的悲惨过去，为了复仇而持续着不被世人理解的杀戮。第二，情节不会这么直接，故事原先的敌人大部分情况下都不会是幕后黑手，主角一行只是被人利用，而最后他们会醒悟，并讨伐自己原先的组织；更有甚者，主角们的职责不再是拯救世界，而是与世界为敌，甚至毁灭世界……

千奇百怪的剧情和人物使原本传统的RPG世界丰富多彩起来，玩家们有了更多的选择余地，原先那种打倒魔王的剧情被定位为老套、幼稚，原先的勇者更是因为个性的缺乏而被世人遗忘。勇者的时代似乎就这样结束了。

但是，勇者不应该被人忘记。

首先从剧情方面来讲，为了拯救世界而打倒魔王的确是简单到单调的剧情，但正是这种简单造就了纯粹。在玩一些剧情深邃的RPG，例如《FF》、《传说》之类时，老实说，让人觉得有些疲惫。并不是说他们的剧情不好，只是，复杂的剧情往往让人摸不着头脑。先是被未知的组织追击，然后发现这个组织其实是为了阻止世界的灭亡，在这一刻，以前那些看起来非常残暴的反派BOSS突然变得通情达理又大义凛然起来，直到最后打最终BOSS的时候，他都不忘扯一句“不是为了征服世界，而是为了世界的重生”。如此这般的剧情，我往往不知道究竟谁对，谁错，或者像游戏里那样解说的，本来世界上就没有绝对的正义。这样一来，当打通一款游戏的时候，我都不知道从头到尾自己做了什么，并没有产生应有的成就感。是的，拯救世界是单调的，但目的是明确的，达成目的的那一刻内心也无比欢娱，因为一项壮举就这样成功了，我们没有走错，我们的旅程是有意义的。

游戏本身就是给人带来幸福和快乐的产物，如果他只能带给人迷惘和伤感，那也许可以称它为一项艺术品，但这种艺术品，不应泛滥。



其次来谈谈勇者这一形象。玩过《DQ》和同类RPG的玩家都知道，勇者以及勇者这一类人有一个共同点：不会说话。无论游戏中的同伴还是NPC怎么滔滔不绝，这些主角都不会开口，偶尔会点一下头，或者冒一下汗，最多什么时候冒出一个无关紧要的选项给玩家选择（当然，《DQⅤ》中的结婚对象可别瞎选）。这样一种形象也许可以说是毫无个性的，但其实质是给玩家一个想像的空间。不能说话，只能倾听，这不就是玩家自己吗？是的，我们扮演的勇者，就是我们自己，我们的性格，在一开始就融入了这个角色中，正因为他不说话，我们才无须强制地去接受游戏剧本给我们安排的角色性格，这就是代入感。相信玩这类游戏的玩家都有一种感觉，家园被毁的时候，勇者无声无息地伫立，没有任何煽情文字的渲染，我们的内心却有如刀割，因为那是我们自己的家园；遇到女主角的时候，内心莫名地悸动，因为那是属于我们自己的年少情怀；贫穷的小女孩渴望着病重母亲的痊愈，即使是毫无关系的人，我们也会毫不犹豫地忽略主线剧情，拼命去拯救，直到那声“谢谢”传入耳中，握着手柄的我们真心地笑了，因为那是我们自己对善良的实践……

是的，这就是勇者，在不知不觉中，我们早就进入了那个世界，我们早就开始了旅行，那是年少的我们的写照，那是那个充满幻想的世界对我们的洗礼。

勇者是艰辛的。也许游戏着的我们根本无法理解，那份扛在勇者肩膀上的压力有多么沉重。他背负着这个世界。也许在其他的游戏中，主角是不断成长，并觉悟到自己应该对世界做些什么，他们会认为把“拯救世界”这样的词冠在自己头上是自大，是虚伪，而他们的经典台词是：“拯救世界，我并不认为自己有这样的能力，也不会自大到去承受这个责任，我只是想保护好眼前的人，保护好我珍惜的每一个人……”而勇者不一样，他一开始就知道的。当神明告诉自己，你的命运就是去拯救世界时，他没有兴奋，也没有疑惑，而是默默地去接受了这个过于重大的责任。并非屈从于神的旨意，也并非对自己宿命的妥协，他只是想向前走罢了。原来的生活，早就不复存在了，亲人，朋友，



都已经离自己远去，而目睹了魔物的肆虐和人民的悲苦后，他决定做点什么。他太善良了，正因为自己曾经拥有幸福，如今早已失去，他希望这样的幸福能在其他孩子的身上延续下去。神告诉自己，你是勇者，应该去战斗，如果是自己能做到的事，如果自己的双手能挽救这样的幸福，他为什么不去做？并不是虚伪，并不是自不量力。

“如果成为勇者，能拯救这一切的话，我义不容辞。”这一定是他的心声。

勇者是孤独的。虽然，旅途中会碰到出生入死的同伴，也会受到人民的景仰和爱戴，但勇者的内心无比孤独，那份孤独，往往是由我们玩家自己来体会的。也许你和我做过同一件事，当同伴全部在队伍里时，你会使用一个传送咒语回到故事第一个村庄，也是自己的故乡。那里早已是一片荒芜，除了断壁残垣什么也没有，此时的我们，疯狂地按着键，想从同伴那里得到一点安慰，但AI往往只会说些无关痛痒的话，这分孤独，相信大家都感同身受。从故事本身来说，勇者必须保持坚强，他是一个领导者，他要领导大家一起去打倒魔王，拯救世界，他扮演着做出决断、调解伙伴间的关系、给伙伴和人民以希望的英雄角色，他不能表现出自己的脆弱。无论是过去痛苦的回忆，还是浑身布满的伤痕，亦或是对虚无缥缈的未来的恐惧，他都要隐藏起来，因为一旦他表现出懦弱，大家的希望就会动摇。因此，他一次也不曾向人诉说，也一次都没有流过眼泪。他所能做的，只是站在高高的山崖，将剑插入土中，遥望远方。

英雄，都是孤独的。印象最深的是根据《DQⅢ》改编的漫画《勇者斗恶龙》中，勇者亚鲁祝福着两位同伴——基拉和亚欧结为夫妇；傻傻地离开对自己有好感的日本女王伊瑜；直

到所有的伙伴都找到伴侣，他仍然是孤独一人。勇者，难道是没有七情六欲的吗？当然不是，只是当大家看着他的背影，总觉得那是遥不可及、高不可攀的完美，是的，他被人景仰，同时也被人神话，疏远。谁也不会去在意，当他站在高高山崖上，威风凛凛之时，是多么希望自己龟裂的双手，能够被人握住。这就是身为英雄的悲哀，也是那分孤独的根源。

正如他不被人所理解，现在，他也渐渐被人遗忘。也许你仍对勇者这种过于完美的存在表示怀疑，也许有血有肉有缺陷的角色才是现实的，也许在如今的商业社会里勇者早已没有了市场……但我相信，勇者绝不会过时，因为他始终是曾经年少的我们最憧憬的人，最信赖的伙伴，而那个披上盔甲，背上长剑，拯救世界的儿时梦想，一定会在一代代人身上延续下去。所以，请不要忘记他们。

文 柳岸



变革的刻印

自从《恶魔城》新作上市以来，自己的NDS就变成了《恶魔城》专用机——新作的确给人一种耳目一新的变革感。笔者虽然不能算“《恶魔城》系列”的狂热粉丝，但是，对于这个陪伴我十几年的游戏系列，其中的感情也不是三言两语说清的，以下文字，也算是我对“《恶魔城》系列”之爱的一点点表达。

说起《被夺走的刻印》，首先必须承认的是——缺点很明显！我个人的习惯也是先说缺点。

《被夺走的刻印》自公布以来，其宣传画面以及内容都还不错，可以说是把游戏中最好的部分都拿出来了。但是，实际拿到游戏的时候，尤其是通关一次之后，缺点还是很轻易的就暴露在玩家面前了。首先，剧情上就缺乏张力，整个故事开始女主角追着男主角满世界转，宰了男主角之后又讨伐了从公布人设时就被打上反派标签的教主……然后就进城扫荡，杀了老D了事……《恶魔城》的剧情虽然一直都不算复杂，但是这一作在剧情上简约程度却很难不让人联想到“偷工减料”之类的评语。

其次，就是游戏中充斥的半成品感，存档点没有存档动画，你可以说这样做是出于为节约玩家时间的考虑，那么传送点也没有动画是怎么回事？大家应该对传送过去之后那个传送点的大水球分成几个水球落地的场面记忆犹新吧，那么为什么传送过程只是画面一白呢，稍微有点好奇心的人都会去问那个水球到底发生了什么吧。另外有一个纰漏或许是笔者吹毛求疵了，那就是，一般情况下，《恶魔城》内用于连接不同区域的走廊是不是都是两边封门的，这作当中，只有两处不符合这一规律。各位系列的老玩家觉得算不算是地图设计的失误呢？

最后，画面不够精美。这部分有两方面要说，一是，敌人缺乏美感，《月下》原班人马不算，新增的杂兵普遍够丑的，而且动作都很简单，甚至部分BOSS设计也很没新意（犹死神和老D为甚）；二是，背景刻画也不够精细，只有几处场景颇为不错，其余的都拿循环背景来凑数，在画面上，可以说输于前作一截——当然，前作也为其精美付出了死机的可怕代价。

虽然本作有诸多的缺点，但令玩家欣慰的是——变革很喜人！

即使有如上这些缺点，也不能掩盖这作的优秀之处。应该这样说，本作是《月下》以来笔者最喜欢的一部作品，究其缘由，不止是主角是女性这么简单。不过，还是要从主角是女性说起。或者，更准确地说，应该是从各种变动说起。

回想起来，恶魔城历史上一号角色是女性的例子不多，大概索尼亚·贝尔蒙德之后应该就是莎诺亚了。本作在女主角的描绘上也很下力气，首先新请的人设广冈政树给人感觉非常不错，说实话我个人希望以后就固定这位算了，别在跟我提《苍月十字架》那种滥大街的画风，或者《迷宫回廊》那普通之极的画风了，这位确实不错（虽然有点画回小岛文美了orz）。而且，制作组似乎对这名女性的描绘也很到位，举手投足都能感受到飘逸飒爽的感觉，加上掀起的衣襟，舞动的长发，还有背部若隐若现的刻印，整体来看，本作的主角无疑能吸引相当数量的眼球。



另外，当然要说说的是刻印系统，主人公所用的武器既不是鞭子也不是剑或其他什么实体兵器，而是刻印，刚开始的时候还真是有点不适应这种所有攻击都要消耗MP的方式，认为是个噱头，但是仔细想想，这样做也毕竟在一定程度上限制了武器的使用，有时候合理的限制也能增加游戏的乐趣。而且，这种模式个人感觉更多的是要使不同武器的组合必杀技这一概念显得更加合理。遗憾的是，之前所承诺的必杀组合在实际游戏中看起来并不很多。应该说刻印系统兼顾了华丽与实用性的平衡，总的来说很有新意，不过，稍加完善就会变得更有趣。

这作的迷宫探索部分也与之前的作品不同，其实，迷宫分块的设计已经不是第一次遇到了，之前的PS2上的《黑暗诅咒》就是这种设计，这种设计无疑降低了迷宫探索的难度，在我看来这样做是拓宽用户层的一个好方法，也节约了玩家的时间。另外就是“穿墙”的“合法化”，作为一个《恶魔城》的老玩家，一直没学会穿墙实在惭愧，不过这作给了玩家一个合法穿墙的机会，虽然应用之处不多，但是感觉仍然很奇妙，也为地图设计提供了更多的可能。再有就是，这作BOSS战无伤竟然是有象征性奖励的，虽然这个奖励正如我所说，很象征性，但是却能激起以往没有挑战精神的玩家的挑战欲望，比如我就中招了（作为一个动作游戏有些苦手的玩家，理所当然地卡在了男主角面前。嗯，已经掌握了他的行动规律了，接下来一切只能看RP了。

总的来说，个人觉得《被夺的刻印》是相当不错的作品，虽然她的缺点十分明显，但变革却使人能看到希望。很多人说《月下》之后的作品都是在重复《月下》，这话不假，但说成《月下》制约了“《恶魔城》系列”的发展，个人觉得这种说法有些欠考虑。一个游戏系列，有稳固可靠的基点可以依托时，就有了根基，在这个根基上系列可以向各个不同的方向延伸，每一作都有新东西，每一作都有新尝试，却又不会失去其固有的风格。对于我们玩家来说，还能强求些什么呢？

文 晦月

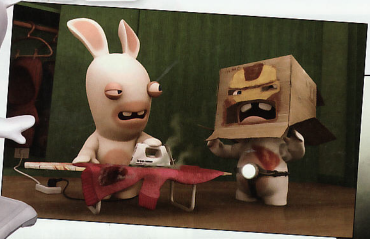


秘密花园

炎骑士：话说，每年的这个时候，那群长耳朵红眼睛的家伙总会出来折腾一番。这种“传统”在不知不觉中已经延续了三年。而今年它们不光要继续以往的辉煌战绩，还发誓要占领每一个家庭的电视机和客厅。在残酷的事实面前，我们不得不承认，这群精神极度亢奋的小东西已经出现在人类社会的每一个角落。没准儿那一天，在你出门逛街的时候，会有这样一个白胖白胖的小恶魔一面向你打招呼，一面用猥琐的目光瞪着你……。噢，抱歉，它们听到我在说它们的坏话了，并且正拿着马桶塞向我冲来，抱歉，我得先闪了！

本期主题：它们又来了！





COSPLAY玩得过于投入难免会让人（让兔子）与现实社会脱节。看到了吧，肚皮上烙出这么大个疤，你还真以为自己是刀枪不入啦！

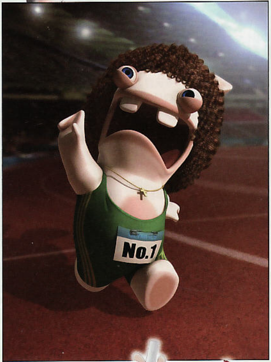




我敢说，如果贝克汉姆搞成这样一幅模样，那维多利亚肯定会第一时间提出离婚。



过万圣节可以，但扮鬼出来吓唬人就是你们不对了，赶快回家啃胡萝卜去吧！



这家伙跑了个第一还挺开心的。哼，没准一会儿就被查出服用兴奋剂了呢！





这个COS加图索的家伙双手摊开，嘴巴又张得这么大，估计是因为犯规了正在跟裁判理论。到底会是黄牌还是红牌呢？



小样儿的，别以为钻到电视机里我就不认识你了！



多边共享区

ENTER THE GAME

距离圣诞节越来越近了，不知道各位读者是否为自己或朋友们准备好最合适的圣诞礼物了吗？也许给喜爱游戏的朋友送上一份今年最火的游戏是个不错的主意，似乎北美的玩家在这个圣诞节更愿意收到的礼物就是游戏主机或软件了吧，因为全球经济危机的影响许多美国人更愿意宅在家里玩游戏，因为投资这个"游戏"对他们来说风险实在是太大了。

DIY达人告诉你：PS360手柄不是梦

JJ 提供

前一阵子有记者们问《战争机器2》的制作人Cliff B为什么当初没有考虑制作跨平台游戏，Cliff表示实在是不喜欢PS3的手柄。当然这是个玩笑，不过近日国外著名的游戏硬件改装达人Ben又再次出击，告诉我们想让PS3手柄变得有X360手柄的手感其实很容易。



▲这个有着PS系的方向键，标志性的○、△、□、X按键，并且有着PS logo的Home键的手柄正是Ben的的得意之作。连制作者自己都将这个手柄称为弗兰肯斯坦的怪物。



◀我们可以看到Ben改装手柄的内构，采用的是Dual Shock3手柄的零件，并针对X360的手柄形状进行了少许改装。据Ben表示，整个改装的过程难度不高，花费也不多，喜欢的玩家可以根据他的说明去试一试。要知道让你的朋友看到你拿着X360的手柄大玩PS3，那感觉一定很酷。

日本78岁老汉痴玩FPS！

沙迦 提供

这名叫做北岛彰的老人很厉害，他1930年出生于大阪，现年78岁，是一名铁杆FPS玩家。他现在住在山梨县甲府市，自从1995年偶然间购买了《毁灭战士Ⅱ》的PC版之后，从此变成一名铁杆主视角射击游戏FAN。他至今已经通关了近20款同类游戏，而且自己还制作了一些攻略。

老人家玩游戏有几个特点，一是只玩PC版，二是只玩单机、不玩对战。当他初次挑战《毁灭战士Ⅱ》时，花了几个月时间才通关，但现在已经是一名经验丰富的老手，在此类游戏不流行的日本绝对算得上是一名高手。他认为此类游戏在日本没有前途，理由是日本人从心里就对此类游戏有一种敬而远之的态度，而且最近的游戏对PC硬件的要求太高了。





值得一提的是，这位老人的兴趣可不是只有游戏，他自述其爱好有：听音乐、摄影、改造PC，此外在他的博客上也放了其开快艇的英姿。想必正是因为有这些兴趣爱好，才使得他以78岁高龄玩主视角游戏也不会头晕吧！

在他的博客上有很多热情洋溢的回复，很多人都建议他去买一台X360，这样就可以领略《战争机器2》、《光环3》这样的大作了。我们也希望这位老人家能够继续健康地玩下去！

P.S.看标题看成"日本78岁老痴汉玩FPS！"的同学，请自己掌嘴五十。

最甜的银河系

火云 提供



以游戏为主题的蛋糕我们见过许多许多，但是其中大部分都是业余玩家图个乐呵随性制作出的"山寨货"，虽然有那个意思，但是这造型度上就差了点。本次你们看到这块蛋糕可是由数位专业糕点师花了很大的心血制作而成的《超级马里奥 银河》巨型蛋糕，看看站在蛋糕前小女孩幸福的表情就知道，它一定能够甜到你的心里去。这块蛋糕的作者名叫威尔，整个制作的过程耗费了相当的时间，此外还包括七块各种形状的蛋糕和一堆其他材料，不过从最终的成品来看还是相当成功的。威尔制作这块豪华游戏蛋糕的动力是为了庆祝他小女儿的四岁生日，这个小女孩真的是最幸福的小家伙呀。

这个完美再现《超级马里奥 银河》游戏场景的杰作是完全可以食用的100%纯糕点，确切的说，它是由很多块蛋糕、烤曲奇、软糖等甜食组合而成的。在这块蛋糕上，大家可以找到许多个马里奥游戏中的经典角色和场景，甚至还有忠实还原了一些经典关卡，虽然有些部分使用的不是食材(比如后面的布景和玻璃罩)，但绝大部分可以食用，当然，前提是你忍心下的去嘴。最强的是这个蛋糕最强的地方是这块蛋糕是可动的，其中的部件几乎都可以拆卸下来并组成新的场景。究竟这块蛋糕合不合可爱女儿的心意呢，看看她和小伙伴们吹蜡烛时幸福的表情就知道了。

玩《心灵传说》，吃麻婆豆腐

星夜 提供

自从Square Enix把《最终幻想》的Potion恢复剂实体化之后，将游戏的恢复道具实体化成为一个诱人的新商机。而在众多的RPG中，NBGI的"《传说》系列"源远流长的料理系统最为人称道，自然也最适合将其中菜肴实体化。为了迎接《心灵传说》，NBGI与日本OK Sunkus公司合作，从12月9日开始在该公司的6128家分店中限时推出"麻婆咖喱"。

早在系列第一作《幻想传说》中，麻婆咖喱就已经作为恢复体力的道具登场，之后成为了系列颇具标志性的一种道具。因此《心灵传说》的开发团队与OK Sunkus共同研发了这款真正的麻婆咖喱，从它的味道、口感以及包装都是经过深入推敲的，希望能够成为一个符合游戏世界观的美味食物。这款麻婆咖喱从12月9～23日期间限时供应，定价为500日元。



任天堂+耐克

火云提供



▲其实从这双鞋的外观上大家就不难发现，无论是灰加白的主色调设计还是鞋帮上那些十字键的图案，或是精巧的START和SELECT按钮，无一不唤起人们对那个时代的回忆。

耐克的“Air Classic BW系列”运动鞋似乎一直在追求各种各样的复古设计，最近他们又公布了该系列的一些新款式，而这个新系列运动鞋的设计元素中融入了大量来自任天堂经典主机的灵感，这其中既收录了元祖级别的FC又有目前的当红炸子鸡Wii，下面就让我们一同来看看Nintendo和Nike之间擦出的火花吧！





▲这双Nike Air Force 2 High—Nintendo Wii的侧面很难看出和Wii有什么关系，不过视角转到正面后就要清晰很多了，大大的Wii蓝色电源标记让熟悉的玩家一眼便能认出。





▲Nike ACG Air Wildwood鞋身的灵感来自任天堂经典的十字键设置，黑色的十字键底纹虽然乍一看不那么显眼，但是在细节上却提升了整个鞋形的流畅度。

《春丽传奇》动态

胜负师提供



最近，由日本公司GAGA Communication负责发行的游戏改编电影《街霸 春丽传奇》在日本展开了宣传活动。GAGA公司对于改编、引进、发行ACG改编电影十分执着，比如甄子丹的《龙虎门》就由该公司引进，而他们手中还握有如《鬼武者》、《铁拳》等游戏大作的电影改编企划。在此次新公布的一些剧照中，我们又看到了饰演春丽的克里斯汀·克鲁克的靓丽身影，喜欢美剧的朋友应该对这个有着一半中国血统的MM不陌生，她在《超人前传》中有着上佳的表现。

和很多游戏改编电影一样，这部影片在剧情上沿用了游戏中的基础设定。电影中的春丽年幼时随父亲习武，过着快乐幸福的生活。可突然有一天，一帮恶人当着她的面将父亲绑架。春丽在此之后进行了10年的艰苦修行，成长为了一名实力与美貌并存的“街头斗士”，与绑架其父亲的犯罪组织展开顽强的斗争。

尽管如此，但从目前的剧照来看，《春丽传奇》走的是时装警匪片的传统路线，在春丽已经出现的各种造型中，我们很难看到“格斗游戏大姐大”标志性的服装与发型，至于《街霸》中与春丽有着密切联系的隆、古烈等角色，似乎也没有要在电影中出现的迹象，这不禁让人对影片对游戏的还原程度捏了一把汗。

当然，在看过了无数的ACG改编雷片后，相信很多玩家的神经都粗壮了不少，只要没有太多奢望，也就无所谓失望了。至于《春丽传奇》能不能成为游戏改编电影中的另一部《寂静岭》(编注：《寂静岭》电影版是游戏改编电影领域比较拿得出手的作品)，2009年春天再见分晓。



游戏文化 多边共享区

经济寒冬 游戏动画人才受青睐

——上海大学CIA09年春季研修班鸣锣开招

游戏动漫人才受到青睐

从今日中国网游上市公司陆续发布的第三季财报来看，在诸多行业因金融危机席卷而显出颓势的同时，网游业仍具备相当的“耐寒避风”能力。据艾瑞发布的网游市场规模最新调查，2008年第三季度国内网游市场规模同比增长51.9%，环比增长7.7%，这一数据让人“眼红”。网易CEO丁磊表示，中国的在线游戏产业继续保持着健康的成长，没有明显减慢的迹象。

在各行业裁员频现的同时，网游公司纷纷开始大规模校园招聘。日前网龙公司在智联招聘网站上打出高薪招百余名游戏开发人才的信息，并承诺给与人才最具诱惑的薪金和优厚的福利待遇。金山软件计划今年下半年从全国招聘500名，这是金山上市后最大规模的校园招聘。在大学生面临“就业难，难于上青天”的严酷现实面前，游戏动漫人才受到如此青睐，构成了人才市场上一道亮丽的风景线。但是，令各地游戏公司负责人挠头的是，尽管企业高薪求才，仍难摆脱一将难求的尴尬。

培养游戏动漫人才 上海大学CIA鸣锣开招

自2004年以来，上海大学CIA一直用重点大学的雄厚教育资源融合优秀游戏动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业(独立本科段)主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。

上海大学CIA始终坚持以就业为导向培养中高级游戏动漫人才，学生在计算机平面美术，三维游戏动画建模方面的功底扎实，能熟练使用计算机图形图像处理创作的大多数相关软件。毕业生在游戏动画领域、影视动画、建筑装潢、广告设计、多媒体制作等领域非常抢手。上大CIA的著名品牌和一流的师资团队，受到众多家长和学生的青睐，应广大学生和家长的强烈需求，上海大学成人教育学院将于09年春季开办上大CIA三维游戏影视动画第28期高级研修班。据悉，目前招生已经启动，报名十分火爆，本次招生开设三维游戏影视动画和游戏程序设计两个专业，要求年满18周岁，对学习游戏开发和三维动画有浓厚兴趣。为保证教学质量，同时因住宿条件的限制，本期限招90名，额满截止。

详情可访问www.cia-china.com



▲上海大学CIA游戏动画班集体合影。



小说回廊
FICTION HALLWAY

文 玛娜 美编 NINA

永远的赎罪者(上)

女神侧身像 负罪者剧情小说

在这款游戏中有好几个结局，有许多的可能，不同的人们在不同的路线中迎来不同的未来，而这一切都与我们的选择息息相关。

杀？还是不杀？

我曾因为看不过眼而让丝毫不觉得杀人是错误的双胞胎姐弟米蕾尤和米歇尔死去，也曾由于讨厌对同伴滥下杀手的昆达尔而平白无故地牺牲了那名粗鲁贪财的佣兵，但是，每一次在让同伴送死之后，看着他们的尸体被孤零零地留在曾经战斗过的土地上，不但不会有为了被害死的人报仇的快感，反倒是一股深深的负罪感如蛆附骨。

不管死去的是多么让人厌恶的人，不管他们曾经做过什么让人憎恨的事情，用杀戮来解决纷争绝对不是正确的手段，相信这就是游戏中想要通过死亡传达给我们的事情。

在游戏的过程中，我们往往会陷入迷惘，“送一个同伴去送死的话也没有什么关系吧……”，类似这样的想法几乎所有人都会产生，但是，只要一开始这样去做，之后就再也无法回头了。所以，在这篇剧情小说中我选择了将Good Ending的路线写出来，不是为了那大团圆的结局，也不是为了迁就Good Ending的正统性，而是不希望让遇到的任何一个人白白死去。毕竟，能够不被面前的诱惑所迷惑，坚持走自己确信的正确道路是个太艰难的挑战了。

另外，由于只玩一条路线是根本无法对整个故事有全面的理解，所以在这篇剧情小说中，我也会尽量结合其他两条路线与官方公布的前传背景为大家解释清楚所有人的关系，让只玩过Bad Ending或Normal Ending的人能够在文中找到熟悉的人物，如果想要了解这三条路线具体区别的话，也可以在本期的“剧情派”中找到答案。

人物介绍



威尔弗雷德 Wylfred

纯朴的乡村少年，和母亲、妹妹以及身为士兵的父亲在村里过着简单而快乐的生活，但是，这一切都因为父亲的死亡而永远地失去了……



塞奥多尔 Thyodor

威尔的父亲，有着非常强烈的责任感，是一名深受周围士兵们景仰的战士，同时他也是一名慈爱的父亲。



缇尔黛 Tilte

威尔与安塞尔的青梅竹马，性格坚强的她现在正代替威尔照顾着他的母亲。



爱丽丝 Ailyth

赫尔派来协助威尔弗雷德的使者，看起来是个非常漂亮优雅的女性，她一直跟着威尔在各处旅行，不过在她温柔的微笑背后似乎还隐藏着什么……



安塞尔 Ancel

和威尔青梅竹马一起长大的童年好友，他从小就失去了双亲，不过性格却仍十分开朗，为了帮助想要向女武神复仇的威尔离开了村庄，踏上了成为佣兵的道路。



艾尔茜 Elfie

曾经是一个经常令威尔头痛的野丫头，在父亲死后，由于家计渐渐陷入了窘境，营养不良的她终于在不久后离开了人世。



玛尔戈特 Margot

威尔的母亲，在丈夫死去后，女儿也相继去世，这一连串的打击使她患上了重病，将女武神是仇人的思想灌输给威尔的也正是她。



赫尔 Hel

冥界的女王，当看到身为人类却想向女武神复仇的威尔所表现出的鲁莽后，她感到非常有趣，于是赐给了威尔冥界的力量。





序章 女武神

英灵战士，应招前往神界的诸神之士兵。

女武神，负责挑选英灵战士的神。

被选中成为英灵战士的人将被召往神界，得到参加众神之战这份至高无上的荣誉。

但是，选择灵魂的女武神同时也是将被挑选的人带往神之国的……死神。

如果想反抗她的召唤……

威尔弗雷德&安塞尔

1. 奥尔文要塞

“啊……”

简陋的佣兵要塞里传来了一声轻轻的惊呼声，之后，发出这个声音的银发少年立刻迅速地闭上了嘴巴，他是因为刚听到了上司通知即将开战的消息而稍微有些惊讶，对手虽然只是魔物和不死者，不过对于第一次踏上真正战场的他来说，这场战斗来得仍然比意料中要快一些。

与少年不同，据点里其他的佣兵则从容不迫地整理着自己的行囊和武器，每解决一只怪物都能拿到为数不少的奖金，作为佣兵而在各个战场上奔走的他们等待的正是这一刻。仿佛是受到了这股气氛的影响，一名金发少年突然从银发少年的背后探出了半个脑袋，欢快地拍着他的肩膀。

“呀嚯！听到了吗？威尔？这次我一定要大赚一笔，买些好东西给缇尔黛带回去！”

威尔只是闷闷地附和了一句来回应安塞尔的话。说要离开村庄参加战斗的人正是他自己，让安塞尔离开了家乡一起加入佣兵团的也正是他自己，但是，当战斗即将开始的时候，威尔突然感觉到一丝犹豫隐隐地从心底升了起来。

“向你老爸留下的那遗物羽毛起誓的话，就不怕那些魔物了。”安塞尔察觉到了威尔的不对劲而为他打气道。

“哦……那个我已经收起来了。”

威尔抚摸着挂在背后的长剑，深深吸了一口气，向要塞外走去。

似乎因为担心两名新手的缘故，团长修古和另一名经验老到的佣兵昆达尔一直跟在威尔和安塞尔附近，怪物们本就不难对付，佣兵们也是士气正旺的时候，在这样的情况下，第一场战斗轻轻松松地就迎来了胜利。

将最后一个怪物的首级斩下之后，修古高高扬起手中的长剑，以洪亮的声音宣告着战争的结束。

“我方全部生还，有不少弟兄表现得不错，现在回到要塞收取赏金！”

“那个……杀死敌人的数量是自己随便说吗？”安塞尔突然问道。

修古先是惊讶地看着安塞尔，随后露出了温和的笑容，“如果不想让雇主讨价还价的话，也可以把怪物的脑袋砍下来带回去。”

“哦，原来如此，是这样啊！”安塞尔这才醒悟过来，恍然大悟地摸着脑袋，引起了围在团长周围一群佣兵的哄笑声。

佣兵本来就是为了钱而战斗的兵种，为了赚钱，一些必要的欺诈也是可能发生的，久而久之就出现了一些默认的“规则”。所以，每个人都会在杀死自己的战利品后顺手割下战利品的脑袋或者鼻子，这也是“规则”中的一部分，而这些规则，刚从安逸的小村庄里出来的新人当然不知道，现在就算知道也已经迟了——早在战争结束前，那些漏网的战利品就被其他佣兵们收入囊中了。

看着满载而归的佣兵们向要塞走去，安塞尔很不甘心地留了下来，在到处都是怪物尸体的战场上仔细寻找着。当看到远离人群的高地上躺着一只巨大的怪物尸体后，安塞尔飞快地冲了过去，果然，鼻子和脑袋都还完好无损地留在上面。

但是，就在安塞尔转身来向威尔示意的时候，怪物突然站了起来。

那是一只比起其他怪物来说更加庞大的魔物，肯定可以换到更多的金钱，当然，也会比其他怪物更具杀伤力。

几乎没有多余的时间去考虑什么，威尔便飞快地冲了过去，拨开安塞尔的肩膀，将他推到一边……取而代之的，魔物的尾巴狠狠地扫到了威尔的胸前，将他击飞到了几米之外。

就像是被巨大的石头砸中一样，强烈的窒息感之后，一股热流瞬间便从嘴巴和鼻子里喷了出来。炽热的感觉烧灼着威尔的胸腔，威尔无力地栽倒在地上，感受着强烈的疼痛感与随即而生的麻木感。随着时间的逝去，脑袋中就像是正被什么东西洗刷一样，慢慢地都变成了一片空白，安塞尔的声音渐渐变小了，灼烧的感觉也渐渐消失……

这就是死亡的感觉吗？这种什么也没有了，什么也不剩下的，就是死亡？

在这种地方……什么也没有做，什么也没得到……连愿望都没有实现就死了？

威尔忍不住在心里暗暗地嘲笑着自己。

连离开村子的目的也没有达成……

在眼前的一片空白中，突然传来了一个熟悉的声音，很沉稳厚重的男人的声音。

“这样一来，那孩子就能以普通人的身分迎接下一次生命了……”

“仔细看看吧，如果你的愿望就是如此……”。

这次换成了一个女人的声音。

“不胜感激，我的主人，女武神……”

女武神？

没错，女武神……那就是威尔离开村庄的愿望。

威尔弗雷德的父亲塞奥多尔是一名强大的战士，作为佣兵，他常年奔波在世界各地的战场上，深受同伴们的信任与尊敬。

说是信任与尊敬其实也不尽然，因为比起这些词来说，塞奥多尔更像是战士们的家人一样，也正因为如此，在阿尔托利亚王国引发的那场战争结束后，塞奥多尔没能回来——他是为了救一个战友才死在战场上的。



没有塞奥多尔每次完成工作后带回家的礼物，没有铁制器甲撞击在家具上发出的阵阵让人安心的轻响，只有来自远方的使者带来的噩耗和女武神留下的羽毛。

“你的父亲被女武神选中，成了英灵战士。他的灵魂被招至那个世界，成了参加诸神之战的士兵……对于战士来说，这是最高的荣誉啊。”使者沉重地表达着自己的惋惜之意，将洁白的羽毛交到了威尔的手中，就匆匆离开了村庄，赶往下一个牺牲者家属所在地方。

那羽毛是从塞奥多尔的尸体上取下来的，代表着战士的最高荣誉……但是，也只有什么都不知道、什么都感觉不到的外人才会这样说，与其说是荣誉，倒不如说是被死神看上而带走了才对，给家人留下的非但不是光荣，反倒是无尽的悲伤。

失去了塞奥多尔之后，家里的生活终于变得贫困潦倒起来，母亲玛尔戈特也试图找到一份可以养活家人的工作，但是，在这样的乱世里却并不是那么容易的事。不久之后，妹妹艾尔茜因为饥寒交迫而死，玛尔戈特也几近崩溃。

而这一切都是因为女武神的原因……

从得知父亲死讯的那一天开始，威





尔就下定了决心，一定要找到女武神，为了父亲和妹妹向她复仇。

为了让她也尝到一样的痛苦……

“真令人惊讶啊……在死前燃烧起这么一股复仇的火焰，居然想要忤逆将人类看作是战争棋子的众神以及负责挑选战士的女武神……”

当威尔竭力想要在这片白色的世界中保持意识的清醒时，又一个奇怪的声音出现了，那是一股混杂了男声与女声，听起来污浊不堪的浑流，但是，伴随着这股声音的出现，威尔似乎感觉到身体不再那么沉重了。

“看来你对女武神的憎恨的确存在，真有趣……你想为了复仇而活下去吗？”

“啊？”

“如果你已经准备好为此付出任何代价的话，我就给你力量。相对的，你一定要让我看到棋子将剑尖指向神明，以及女武神被凡人杀死的情景……这就是我们的契约。”

伴随着那话音的响起，一股暖流将威尔包围了起来，在那股暖流的簇拥下，面前浓厚的白色光芒像雾气一样渐渐散去，威尔努力地睁开眼睛，战场上熟悉的混杂着铁锈与硝烟的气息再度钻进了鼻腔里，接下来看到的，就是正抱着自己的身体发出阵阵哀嚎的好友。

“威尔！”

安塞尔扬起沾满鼻涕和眼泪的脸颊，难以置信地看着死而复生的威尔。刚才威尔的心跳确实停止了，他亲眼看到了这一切的发生，但是现在……

威尔敏捷地翻身从地上站起来，刚才受到重伤的胸口像是什么事都没有发生过一样，行动灵敏，呼吸顺畅，身体的状态简直好到不能再好，就像是刚才发生的一切全部都是一场梦境。

但是，那并不是梦。

已经收起来的女武神羽毛突然出现在了威尔的口袋里，就像是证明着契约生效的证据……

那个不知道和什么人签下的契约真的会带给自己力量吗？



2

2.

“这是你的那份，收好。”

清点完安塞尔带来的“证据”后，修古数了几枚银币放进布口袋，丢到了安塞尔的手里。

“呜哇！居然有这么多！”安塞尔一边从口袋里掏出银币，一边忍不住发出了夸张的惊呼声。“我还是第一次看到银币！”

“哈哈哈，活干得漂亮，酬劳当然不会少。”

安塞尔的大惊小怪再次引来了一片笑声，要塞里的其他佣兵们一边饶有兴致地观察着两个新人，一边开始做战斗结束后的例行公事——擦拭自己被血污沾满的剑。

战斗结束后，大多数人紧绷的精神都会放松下来，或者找个城镇花天酒地一番，或者给等待在远方的家人捎一些手信，也有人会只以最便宜的酒慰劳自己一下，接下来就把所有钱都好好地存起来，每个佣兵都因为不同的原因来到这里，当看到这些佣兵的时候，威尔总是会想起父亲。

父亲应该和那个在行囊里藏了几个给女儿买的洋娃娃的中年人差不多，或许也很像那个一直在战友们说话的人……父亲每次打完胜仗以后也和这些人一样吗？那个时候，他又在想些什么呢……

不过，这些问题绝不是现在的威尔所能明白的。

一阵咣里咣当的嘈杂声从要塞外传了进来，既不像狼，也不像鹰，不是自然界的任何一种生物，而是夹杂着凄厉与邪恶感的尖嚎，那就是魔物的声音。

受到了死在附近的魔物之血所吸引，远处的魔物也纷纷赶了过来，这次的魔物比起上一场战斗中的数量要多得多，不只是围满了要塞前，就连远处的山谷里也布满了怪物的身影。追赶着这些魔物沿路向前杀去，不知不觉中，本来还在威尔和安塞尔附近的佣兵们都不见了……围在身边的只有几只巨大的魔物。

“混蛋……我们有些得意忘形了。”

安塞尔挥出一剑砍在正对着的魔物身上，剑尖从那层坚硬光滑的甲壳上滑了过去，没有给敌人留下任何伤害。

魔物那被厚厚甲壳保护着的眼睛中发出了森蓝色的光泽，鼻翼微微鼓动起来，贪婪地吸食着新鲜人类的血肉味。

“为什么不用？”

那个集聚着混乱的声音突然响起在威尔的耳边，而安塞尔似乎完全没有听到。

“别告诉我你已经忘了，你和妾身的重要契约……”

一个满面威仪的女性身影浮现在威



尔面前，黑紫色的长发、血红的瞳孔，看到那张脸的瞬间，威尔突然明白了她的真实身分。

冥界的女王，赫尔，那就是她的名字。

伴随着无数恐怖的传说而出现的名字。

“把力量交给‘女神之羽’吧，那是从人的罪孽中诞生的黑暗之力，能让你拥有战无不胜的力量……而那种力量的代价就是同伴的生命。在牺牲了同伴使用那种力量时，女神之羽就会慢慢被人类的罪孽染成黑色，当它完全被染黑的时候，就会变成‘罪人之剑’，而持有羽毛的人则会得到能够杀死女武神的力量。”微微启动赤黑色的双唇，赫尔向威尔解释着契约的内容。

“不过，能使用这种力量的期限只有一年，也就是说，如果没能在约定的时间里完成复仇，你的灵魂就会堕入黑暗深渊，被冥界巨兽嘉尔姆的利齿不断撕咬，直至永远……”

没错，威尔想起来了，在死去的那个时候，自己为了向女武神复仇而和赫尔结下了契约，牺牲同伴，达成目的……

“威尔，危险！”

听到安塞尔的示警，威尔这才从恍然中回过神来，向后跳了一大步，在魔物的利爪下捡回了一条命。

不知不觉间，魔物的包围圈又缩小了，天色也暗了几分，如果这样下去，被魔物撕碎吞掉只不过是迟早的事情……

自己和安塞尔都会死去，还是无法找到女武神报仇，还是无谓地白白丧生，一切都没有任何改变。

……

如果像契约说的那样，使用女神之羽……

不，怎么能对安塞尔做出那样的事情呢……威尔慌忙在心里打消那个恶魔般的念头。如果不是为了自己，安塞尔也不会离开村子成为佣兵，更何况，安塞尔是从小一起长大的朋友。

但是，与其两个人都死去，倒不如将损失减到最低好了。

在心底，仿佛有另一个人不断地这样对威尔说，反正都是要死，为什么不向女武神复仇之后再死呢？到那个时候，再向安塞尔道歉也不迟啊。

只不过是比安塞尔迟一点死而已……

只不过是没有办法救他而已，并不是真的想要害死他……

威尔的手偷偷向口袋里的羽毛伸去，一点一点……终于碰到了柔软的羽毛。在碰到羽毛的瞬间，安塞尔突然发出充满了讶异的惊呼声。

那是因为他的体内被一股突然涌出的力量所充满，超出想像的巨大力量。

那股能量开始在安塞尔的全身各处奔涌，甚至涌出了体外，在身体周围形成了一团耀眼的光环，受到它的驱使，安塞尔毫不畏惧地冲入了魔物群中，以惊人的速度挥舞着手中的长剑，将一个个魔物的头颅、四肢干脆利落地从身体上削掉。

在杀死魔物的同时，完全不知道发生了什么事的安塞尔时不时因为这惊人的力量而回过头来，向威尔露出混合了惊讶与喜悦的笑容，身为战士的他一定因为自己这股力量而感到惊喜吧，但是只有威尔能看到，围绕在安塞尔身边的光芒，是赤红色的生命之光，是燃烧了战士的所有生命后激发出的巨大能量。

当周围只剩下几只巨大魔物的尸体时，生命之光终于熄灭了，强烈的痛楚袭击了安塞尔，企图将他拉向最黑暗的深渊。一切都来得这么迅速，除了威尔之外，谁也不知道发生了什么。

“好痛……是因为我刚才的祈祷吗？”



安塞尔一边伸出手抓向威尔，一边不停地因为疼痛而大口喘着粗气。

“只要威尔能醒过来，就算要拿我的性命交换也没关系……我是这样向神明祈祷的。”

“别，别说傻话了，安塞尔。”不知是愧疚还是悔恨，威尔紧紧地抓住挚友的手，自欺欺人地喃喃自语道。

自己做了一件多么愚蠢的事啊……愚蠢到威尔甚至不敢再去注视安塞尔眼中闪烁着的光芒。

“威尔……你要好好活下去，还有，帮我给提尔黛问好……”

说着，安塞尔放下勉强支撑着上半身的手臂，疲累地躺倒在地面上。

“……别死啊……我不许你死，安塞尔！”

仿佛是因为听到挚友的哭泣声，一



直竭力保持平静的安塞尔突然抱紧了威尔。他的声音穿透威尔的胸口，从背后传了出来，和颤抖的身体一起，像是要钻进威尔的心底。

“我讨厌这样！我一点也不想死，不想死在这种地方！我，我还……威尔！为什么我会……”

安塞尔并没能把话说完。

他的身体突然停止了颤抖，软软地瘫在了地上。

3.

“不是我的错！”

当修古顺着魔物的尸体找到他们两人的时候，因为恐惧和悲伤，威尔一边害怕地大叫着，一边匆忙地逃离了那个地方。

在茂密的丛林中，威尔只是漫无边际地向前奔跑着，因为只要一停下来，或许悔恨与痛苦就会将自己吞噬。他掏出口袋中的羽毛，狠狠地揪在手掌中。

“这种东西……”

是的，就是这种东西害死了安塞尔，就是这种东西，让自己的心被仇恨填满……

“您不是在下定决心之后才接受赫尔大人的建议的吗？”

一个悦耳的声音从耳边传来，与此同时，一名穿着白黑色女仆装的美丽少女出现在了威尔的面前。

“是威尔弗雷德阁下吧？我叫做爱丽丝，从冥界来到这里帮助您。”

虽然是来自于冥界，不过少女看起来却相当优雅温柔，并没有让人厌恶的邪恶气息，威尔不禁轻轻放开了手中的羽毛，看到这细微的举动，少女也露出了笑容。

“那，我们启程吧。”

“启程？去哪里？”

“位于某地的一个战场。要是不加快速度的话，一年的时间很快就会过去，为了搜集向女武神复仇所必须的‘罪’，您需要一些同伴，不是吗？”

“呃……”

“好了，威尔弗雷德阁下，和我一起去完成您的复仇吧。”

人物介绍



洛克斯威尔
Lockswell

隶属于阿尔托利亚王国情报部队的魔法师，他是谢丽法的父亲，以前曾是正规军的高级魔法师，但是因为一些原因而退出，从此加入了情报部队。



谢丽法
Cheripha

隶属于阿尔托利亚王国情报部队的暗杀者，她自幼就是情报部队中的一员，在严格的训练下成长，不过尽管如此，其实她一直憧憬着自由的生活，希望看到更加广阔的世界。

第一章 向往之物

谢丽法&洛克斯威尔

1.

一支箭突然从后方射了过来，威尔轻盈地半侧过身，让箭从离耳朵不过几寸的地方擦过去。

射出这支箭的是一名看起来有些冒失的褐发少女，当威尔几乎要拔出鞘中的剑时，少女带着疑惑的神情上下打量了威尔几眼，突然惊叫道，“哎？你不是阿尔托利亚的追兵？”

看起来是认错人了，少女为此而很不好意思地慌忙道歉着。

此时，几声凌乱的脚步声靠近过来，一群穿着盔甲的男人从不远的小土坡下露出了脑袋，其中的一个发现了少女和威尔，大声叫道：“找到了！谢丽法在这里！”

说着，那群杀气腾腾的男人就飞快地冲了上来，将谢丽法和威尔一起围在中间。虽然从穿着上来看并不是什么正规军，不过以整齐的队形和高效的行动来说，无疑也都经过严格的训练。

当然了，现在不是对他们发出赞叹的时候，因为这群士兵显然也将威尔算在了“敌人”的范畴之内。

“真是不好意思，差点让你也卷进来。”谢丽法露出了一个不好意思的笑脸，从背后抽出一根箭搭在弦上。

她确实应该不好意思，因为这种情况已经不能叫做“差点”，而是应该称为“已经”。

尽管无奈，但也没有其他办法，威尔只好拔出剑，配合着谢丽法射出的箭，一边将冲到前面的士兵挑到山坡下，一边顺手给中了箭的士兵几脚。将周围的几个士兵清理了之后，谢丽法突然跳过来，小声说道。

“简直没完没了，我们快跑吧。”

确实，虽然总人数并不多，不过却源源不断地有人从小土坡下面前仆后继地爬上来，可能是看准了威尔与谢丽法并不想置他们于死地，所以显得更加有恃无恐。在远处指挥着他们的是一名包着白色头巾的白袍男子，原先在人群中并不太显眼，不过当士兵都纷纷冲过来之后就可以清楚地辨认出了。

看到那名白袍男子的时候，谢丽法的神色瞬间为之一变，不过并没有多说什么，只是拽住威尔，慌慌张张地翻过身后的山坡一路狂奔，冲到马尔蒂镇附近时，士兵们才渐渐停止追赶。

“喂，快告诉我到底是怎么回事。”

刚一钻进镇里的小巷，威尔就开始责问那个惹来一堆麻烦的少女，谢丽法很诧异地看了看威尔，露出了还没有编好谎话就被抓住的尴尬表情。

“你为什么会被那帮人追杀？”

谢丽法垂下眼睛，似乎没有开口的打算。

“无缘无故把我牵扯进来，现在又想装哑巴蒙混过关？”

看情况是无论如何也没办法沉默下去了，谢丽法这才小声地吐露了一点关于自己的身分，“对不起，我是阿尔托利亚的军人……”

“阿尔托利亚的军人为什么会遭到同伴的追杀？”

“我……是阿尔托利亚情报部队的暗杀者。应该说‘曾经是’，不过现在已经洗手不干了……”

“嗯？”

“在不为人知的情况下杀人，在不为人知的情况下被杀，那就是暗杀者的任务。但看到身边的同伴一个接一个地死去，我便慢慢开始讨厌这种孤独的生活方式。”

“我倒是觉得能够活着就是幸福的。”

“不对！那根本谈不上什么幸福！不曾被人送过鲜花，没有家人，没有朋友，看着就那样一个人独自死去的同伴们……即便像那样一直活着也跟幸福没有丝毫关联！我也讨厌那种孤寂的死法……”谢丽法低垂着眼睛，仿佛很艰难地一字一句说着这些话，但是可以感觉到，这些话已经在她的心里酝酿了很久。

“所以你才离开了阿尔托利亚的情报部队？”

“嗯……不过正像你看到的那样，我现在的身分是被追杀的人，始终不能像之前想的那样生活。人生还真是痛苦啊，啊哈哈。”说着，谢丽法带着一丝自嘲的神情大笑起来。

尽管她已经说出了自己之所以被追杀的原因，不过还是有一件事让威尔相当在意，为了区区一名逃兵派出这么多人追杀，不管怎么说都好像太夸张了一点。但是，在问起这件事的时候，谢丽法只是以模棱两可的话敷衍了过去。

威尔并没有追问下去，即便问了，这个以暗杀者身分被抚养成人的少女也是不会说的吧，完全是浪费时间罢了，所以他只是默默地合上了嘴。

“那个，能不能和我一起到国境线去？”看到威尔似乎有离开的意思，谢丽法慌忙迈前几步，问道：“我一个人在路上走太显眼了，要是有你陪着的话，一定能帮我不少忙。”

虽然威尔并没有和谢丽法结伴而行的意思，不过爱丽丝却坚持只要有女神之羽，多带些同伴总是好事。

同伴吗……

想到这个词，威尔的眼前突然又浮现出了安塞尔的面容。





洛克斯威尔

2.

虽然谢丽法打着想要离开阿尔托利亚前往其他国家开始全新生活的算盘，不过很显然，追兵也对她的计划了若指掌，早已埋伏在国境周围守株待兔，等待着两个人的到来。

数十名士兵在路中央整齐地站成了一排，站在最前面的首领则仍是那名包着头巾的中年男子。

“回部队去，谢丽法。”

男子如鹰般锐利的眼神扫过威尔，随即落在谢丽法身上。

“要是我拒绝呢？”

“我会要你的命。”

“那就快来杀了我吧。”谢丽法扬起眉毛，以挑衅的态度望向对方。

“现在还来得及，谢丽法，回部队去！”

“都到了这个时候，你就别这么假惺惺的了。”

谢丽法从背后抽出弓，做好了战斗的准备。

想要离开暗杀者的队伍已经是很久之前的事情了，直到前几天不得已亲手杀死队伍中惟一的朋友后，谢丽法才终于下定了决心。事到如今，已经不可能再回头了。

“洛克斯威尔，不快点解决这家伙的话……”一名士兵小声提醒道。

被称为洛克斯威尔的男子终于下定了决心，向其他士兵做出了进攻的指示，威尔也立刻提起剑冲了出去。

虽然对方人数众多，不过谢丽法的箭却也是百发百中，当洛克斯威尔举起法杖的时候，一支直射过去的箭已经射穿了他的长袍，威尔抓住这个时机跳了过去，将剑指向了对方的喉头。

不过他并没有真的刺下去，虽然只不过是一个新手，不过威尔也可以看出洛克斯威尔的故意放水。

“你和这个女孩交手时明显没有使出全力。你是她朋友？”

“呃……这家伙。谢丽法是我的……女儿……”

“不对！我们不是父女！这个人从来没把我当成是他的女儿！他只是我的上司而已。除此之外，我们再也没有其他关系了！”

听到洛克斯威尔的话，谢丽法匆匆地发出一箭，将正打算逃走的一名士兵射毙，冲到了威尔身边。

洛克斯威尔默默地闭上双眼。

“……让你产生这样的想法，实在是，非常抱歉……除了我这条性命，大概没有其他任何东西可以补偿你……”

“住口……别再说了……”

“对不起，我可爱的……女儿。”

“我叫你住口！事到如今别说那种话！”

谢丽法握紧拳头，大声怒斥道，虽说如此，眼里却还是泛出了一丝泪光，见到这个情景，威尔默默地将剑收回了剑鞘。

洛克斯威尔深吸了一口气，建议道：“杀了我吧。然后越过国境继续逃。身为你的亲人，我能为你做的也只有这件事了……”

“别再说了……别再说了……爸爸。都到了这个时候，请你不要对我这么好……”

“谢丽法……我没有资格指责为了找寻属于自己的人生而抛弃国家的你，我……”

“你不用说下去，我知道，我从一开始就知道。爸爸其实一点儿也不坏……因为妈妈的娘家企图谋反，所以爸爸才会被赶出阿尔托利亚的正规军吧？”

泪珠终于从谢丽法的眼眶中跌落下来，其实她从来都明白父亲的用意，只是不愿意认真的去面对而已。

妻子被处刑后，看到谢丽法也即将遭到毒手，洛克斯威尔便下定了决心，决心抛弃一切，带着女儿一起加入情报部队成为暗杀者。比起毫无意义地死去，他选择了听从命令，以暗杀者的身分苟活下去，这一切都是为了保护刚出生不久的谢丽法……

成为暗杀者是没有办法的事情，长久以来过分严格地对待谢丽法也是父亲爱的表现，从小到大，洛克斯威尔都希望她可以成为一个能凭借自己的力量活在这个世界中的坚强的人，亲手掌握自己的命运。

但是在谢丽法的眼中看来，那严格却更接近于残酷，一直以来，两个人都在这样的误会中相互猜疑着。

“我不知道曾经劝过自己多少次，告诉自己这也是没有办法的事。但是……但我还是希望爸爸能再温柔一些，让我能像个孩子一样对你撒娇……”

“对不起，谢丽法……”

洛克斯威尔犹豫地伸出手，轻轻擦拭女儿脸上的眼泪。

“那么，接下来怎么办？”威尔提出了最为现实的问题。

谢丽法不好意思地停止了哭泣，望着国境线的方向思考了片刻，对洛克斯威尔说道：“我想去更多自己没去过的地方看看，体验与之前所在的领域完全不同的生活。所以我绝对不会回部队的。”

“无论走到那里，都是一个涂满鲜血的世界。”洛克斯威尔轻声道。

“没有那种事！我相信自己总有一天会遇到心爱的人，和他白头偕老，最后在幸福中死去。我相信在这个世界上，一定会有那么一个人！”

谢丽法注视着远方，脸上满是憧憬。

“威尔呢？你不是这么认为的吗？”

“很不凑巧，我没有生活在你那个可以轻易相信一切的世界里。”

谢丽法像是想要研究清楚什么东西一样，瞪着大大的眼睛从上到下仔细打量着威尔，最后作出了一个近乎玩笑的决定。

“嗯……决定了！我要跟你一起走！”

“哎？”

“和你一起旅行，最终让你明白肯定有那么一个值得相信的世界存在！我已经决定了！不管你再说什么都没有用！”

谢丽法用坚定无比的眼神凝视着威尔，她是那种一旦决定了要做某件事就绝对不会改变主意的人。

“随你的便。”想起了爱丽丝的建议，威尔并没有阻止。

“那我也跟你们一起走吧，谢丽法。”

如果说谢丽法的任性还可以理解，那么洛克斯威尔的决定就让威尔意料不到了。

“我放走女儿这件事早晚会被人知道，再说我本来就没有什么归宿。此外……不管怎么说，我也想和女儿待在一起。我之前一直把自己当成在黑暗中过活的人，觉得亲情妨碍了我的工作，所以一直跟这孩子十分疏远。但那种多余的担忧，给谢丽法带来了无法挽回的伤害……”





“爸爸……”谢丽法也没有想到事情会发展成这样，不自觉地轻呼出来。

“是女儿教会了我属于自己的生存方式。我想要守护着一个比国家、比战争、比自己的生命还要重要的东西继续生活下去……谢丽法，你就是那无可替代的宝物。”

“爸爸……”

谢丽法情不自禁地紧紧抓住了洛克斯威尔的手。

面对着这样的情景，威尔忍不住悄悄走到了远处。

只要有那根女神的羽毛，他就可以替父亲报仇。

但是，报仇了之后呢？和父亲这样快乐在一起的日子已经永远错过了……

3.

艾尔茜死去的日子是一个百花已经绽放的春天，每年到了那些花开放的时候，威尔就会想起艾尔茜的忌日，不管在哪里也会回到特尔库村里给妹妹扫墓。

墓碑建在一个开满了鲜花的草地上，每年的这一天，威尔、安塞尔和缇尔黛总会聚在这里，献上一束刚刚摘下的鲜花，到现在为止，刚刚好是第三年。和以前一样，在踏入墓地的时候，威尔就看到了缇尔黛的身影。

在威尔和安塞尔离开的时候，就是她一直在照顾着威尔的母亲，然而，现在的威尔却不知道该如何与缇尔黛交谈了。

特别是当她问起安塞尔为什么没有回来的时候。

那家伙现在在别的地方工作呢……

面对着缇尔黛满怀期待的目光，威尔只能这样回答。然后，他就匆匆地离开了村庄。

一路小心，帮我和安塞尔问好啊！

离开村子很远之后，威尔仿佛还能看到缇尔黛微笑着向自己挥手的模样。

4.

战争总是在不知不觉的时候突然爆发的。

就在这个时候，阿尔托利亚境内发生了一场声势巨大的农民起义，由于饥荒的缘故，大批平民纷纷死去，这场灾情发生的中心地卡米尔村就是起义的源头。

一名名叫娜塔莉娅的女性成为了起义军的领导，无数农民在她的号召下揭竿而起。政府闻讯之后立刻在奥尔文要塞整编了一支镇压部队，开始了对卡米尔村的镇压。

由于实力相差悬殊，所有人都以为起义应当很快便被平息，但这场战乱却显现出了将要长期持续下去的迹象……那让人无法将其与"农民"两个字联系起来的整齐队列，以及和镇压军不相上下的雄厚军备反倒深深地震撼了镇压部队。

有人暗中支持着起义军，这成了一个毋庸置疑的事实。

而这混乱不堪的战场对于威尔而言，无疑是最完美的场地。

让他实现向女武神复仇愿望的最佳场地。

人物介绍



娜塔莉娅 Natalia

集结了对治安日益混乱的阿尔托利亚王国抱有不满的民众，组建起义军并担当首领的女性，虽然是个女性却深明大义，在民众之间有着很高的支持度。



阿内斯特 Earnest

隶属于威尔诺亚军的军官，一位充满了正义感的热血男子，出身于军人世家的他年纪轻轻就当上了军官，他也是达利乌斯最好的朋友。



达利乌斯 Darius

威尔诺亚军的军官，身为贫穷贵族后裔的他从小就被父母交给了一位商人抚养，所以很多在乎阶级的同僚都因此对他冷眼相看，称他为"下贱的人"，这也更激发了他想要出人头地的决心。



修古 Heugoe

原来是威尔诺亚军的指挥官，在某次交战中，由于自己儿子的背叛而导致了队伍的全灭，他自身也身负重伤险些死去。从那之后，他对一切都感到了绝望，为了寻求自己的葬身之地成为了一名普通佣兵。不过，他对儿子的思念却并未因此而消失。

第二章 前进的道路

娜塔莉娅&阿内斯特&达利乌斯

1.

卡米尔村

已经连续几年颗粒不收的田地隐隐透出了几丝荒芜的气息，焦黄的土地向外龟裂开来，仿佛是一块块被随意丢弃掉的破旧皮革，完全没有半点生命的鲜活。

周围植种的果树虽然仍然坚强地生长着，但却也早已不再盛开花朵了。娜塔莉娅顺着田埂的边缘匆匆地向通往村里的小道走去，时不时抬起眼来打量周围那令人疲惫的景色。

不知道从什么时候开始，谷物的收成渐渐变差，之后不久，连在村间路边悠闲踱步的家畜和牲口也都陆续消失了，饥荒就这样突如其来地袭击了整个村庄，当一切可以果腹的东西被取用殆尽后，村庄便渐渐开始被痛苦的哭声所覆盖。



即便是等，也不会有人来帮助这些人的。阿尔托利亚的国王刚刚驾崩，两名王子，不，应该说是所有王族都将注意力集中在了王位的归属上，治安一度陷入了极度混乱的状态中，而位于王国边缘的这个村庄，也理所当然地被遗忘了。

再也没有其他人可以依靠，所以，娜塔莉娅不得不自己去做这件与权威抗争的事情。

随着与村庄的接近，周围穿着各种盔甲的士兵也越来越多，地面上整齐地摆放着一些物资和武器，一些女人则自发组成了医护队，为每个在战争中受伤的人进行护理。

而这些人在不久之前都还是扛着锄头的农民。

"我……我要死了吗？"

一名脑袋上绑着绷带的士兵看到娜塔莉娅的到来，很不争气地边哭边问道。

"说什么呢，打起精神来！我还从没听说过有人因为受了这么点伤而死掉的。"



娜塔莉娅拍了拍他的肩膀，爽朗地微笑道，这只不过是头皮被枪尖擦伤这种微不足道的皮外伤而已。

"真，真的？"士兵的眼睛突然亮了起来。

"当然是真的！在我们的起义获得胜利，成功推翻阿尔托利亚的暴政之前，我是不会让你死掉的！"

士兵不好意思地笑了起来，像是放下重担一样开始一边搓着自己的膝盖一边和娜塔莉娅搭讪："娜塔莉娅小姐真是俺的天使啊……等打完仗之后，真想把你娶回家。"

"啊？我可是有孩子的人哦。"

"孩子！娜娜娜……娜塔莉娅小姐，你说你都有孩子了？"

听到这话之后，四周的士兵们突然都惊讶地凑了过来。

"有啊，一个男孩，一个女孩。知道了这些，你还想娶我吗？"娜塔莉娅带着一如既往的笑容，像是开玩笑一样轻松地说道。

"当、当然！"

"呵呵，谢谢你，我会考虑的。"

像往常一样鼓励了周遭的士兵后，娜塔莉娅这才向着临时搭起来的演讲台和阿奈斯特的方向走去。

虽然听起来像是开玩笑，不过娜塔莉娅确实曾经有过一对双胞胎，而且正是她自己亲手抛弃了两个刚刚出生的孩子。

那是十二年前发生的事情了……从那时候起，她最重要的东西就已经失去了。

2.

不得不说，卡米尔村的现状让威尔和爱丽丝都大吃了一惊。本以为这里的起义军只不过是一群乌合之众的爱丽丝也忍不住因士兵们精良的配备而轻声赞叹。

"看来到这里的决定似乎没有错啊。"爱丽丝颇感意外地看着威尔，露出了一抹笑容。

不远的地方，一名英姿勃发的骑士正站在演讲台上大声激励着民众们，而威尔注意到的则是骑士身边的长发女性，在妩媚的外表下也掩藏着一股呼之欲出的英气，令人一眼望去就不禁被其所深深吸引。

当骑士说完之后，长发女性走了出来，向所有人介绍道。

"他们是受到威尔诺亚国王的指派，来到这里与我们并肩作战的援军！这位是阿内斯特军官！"

士兵们似乎受到了很大的鼓舞，发出了一阵高亢的欢呼声。

原来是威尔诺亚在暗中帮助这群起义军，不过，其他国家的军队帮助表面上是一群农民的叛军，不管怎么想都觉得背后定然另有其他目的……

当然了，这一点阿尔托利亚的镇压军自然也会想到，这也使得他们对起义军的攻击更为激烈。很快，威尔就见识到了阿尔托利亚军发起的一次小型进攻并参与到其中，而当他跟着其他的士兵一起返回村里的时候，那名演讲台上的女性，娜塔莉娅早已注意到了他，马上和那名骑士一起饶有兴致地走了过来。

"真是让人称奇的剑技，非常感谢您能来帮助我们。"娜塔莉娅在远处就露出了非常友善的微笑。在大多数士兵都不懂剑术的战场上，威尔无疑是一名相当醒目的人物。

"我只是佣兵而已……"

"但您没有选择阿尔托利亚镇压军，而是加入了我们解放军，说明您也是位了不起的革命斗士。"

来自威尔诺亚的阿内斯特也一同劝



说道："别再当佣兵了，像我这样献身于革命事业，做好终生为之奋斗的准备怎么样？"

"可你明明是威尔诺亚的军官……"

"我军虽然隶属于威尔诺亚的国王，但希望实现的并不仅仅是威尔诺亚一国的安定，而是一支以世界和平为目标的军队。与为了解救穷困的平民而献身革命的娜塔莉娅小姐可谓是志同道合。"

娜塔莉娅微笑着补充道："我们非常感谢不计较国家的利益得失，果断派兵援助威尔诺亚国王，感谢他的英明决断。"

"我还是第一次听说威尔诺亚的国王是个如此高尚的人呢。"听到阿内斯特和娜塔莉娅的话，爱丽丝的口气中忍不住略带着一丝嘲讽。

虽然爱丽丝就站在旁边，不过除了威尔之外，其他人似乎都看不到她的样子。

"对了，这次我过来是想给您介绍一个人。"看到威尔并没有其他的反应，阿内斯特转而面向娜塔莉娅，"他叫达利乌斯，是我在就读士官学校期间认识的学弟，这次来是给我们运送补给物资的。"

娜塔莉娅若有所思地点了点头，准备和阿内斯特离去。

突然，她又转过身来，"那威尔弗雷德先生也一起去怎么样？我还有些话想跟您说。"

威尔点了点头，跟着两个人一起向村外走去。

"小心一点，威尔弗雷德阁下。说起来……说不定所有人都被威尔诺亚给骗了呢。"最后，爱丽丝这样提醒道。



阿内斯特和达乌利斯碰面的地方是一片沼泽地，附近的村民给这里起的名字叫做莲花沼泽，不过说到底，其实只是一片到处都长着芦苇的肮脏泥潭罢了。到达的时候，达乌利斯早已经带着一群士兵等在那里了。

"就是他，大家叫他达利乌斯就行了。"

远远看到那名长发男子，阿内斯特快步走了过去，一边向娜塔莉娅和威尔介绍道，"这家伙总是能理解我的想法，是我在军队里最信任的好朋友。"

娜塔莉娅也快步走了过去，和阿内斯特一起站在达利乌斯面前。

就在这一刻，达利乌斯突然抽出了佩剑，向着娜塔莉娅猛刺过去。

"达利乌斯！"

阿内斯特眼捷手快地挡住达利乌斯，面色瞬间变得煞白。

"什么都别说，阿内斯特！"

达利乌斯抽回佩剑，再一次朝娜塔莉娅挥去，有了准备之后，娜塔莉娅很轻巧地就躲了过去，向后退出几步。

"你这混蛋……到底在干什么！"阿内斯特愤怒地责问着自己所信任的朋友，而达利乌斯什么也没有说，只是铁青着脸闪过阿内斯特的阻挡，手腕没有任何多余的动作，直指娜塔莉娅而去。

他是真的想要取走娜塔莉娅的性命。

确认了这一点后，阿内斯特也举起佩剑，将达乌利斯手中的武器狠狠弹开，相比之下要瘦弱许多的达乌利斯也被阿内斯特挥剑的力量击退了几步。

既然没能在最好的时机刺杀成功，望着已经冲过来的威尔和阿内斯特，达乌利斯干脆地放弃了挣扎。

"达利乌斯……为什么要这样做？"阿内斯特疑惑地望着好友，难以置信地追问道。

而他得到答案的残酷程度远远超出了他的预计。

"阿内斯特，你被骗了……叛乱军，迟早会被击溃。"

"什么？"

"我接到的命令是暗杀叛乱军领袖，并且伪装成是阿尔托利亚军干的。"达乌利斯答道。"这样一来，就能进一步激化民众的愤怒情绪……上面的目标只是扩大阿尔托利亚境内的战火，制造更大的混乱，绝不是解放农民。"

他并不想接受这个任务，但是，身为一名军人的他并没有其他的选择余地，当任务失败之后，他反倒放下了痛苦，感到轻松起来。阿内斯特举着佩剑愣在原地，一向光明磊落的他简直无法想像这样的事情就发生在自己身上。

"请你小心。我如果死了，他们一定还会派来新的刺客。"

说完，达利乌斯迅速地将剑反转过来，朝向自己的喉咙猛推过去。一片血雾在阿内斯特的眼前扬起，接下来，达利乌斯仰面倒在一摊泥泞的污水中，发出了沉闷的响声。

"你这笨蛋！到底在干什么！"阿内斯特这才回过神来，冲过去抱起了达利乌斯。

然而，身为武将的达利乌斯一向在剑术上造诣不凡，不光是对敌人，对自己也是一样。

"没有……完成任务的我已经……无路可退了……对不起……阿内斯特……"

达利乌斯只留下了一个抱歉的笑容，便干脆地停止了呼吸。

一时之间，四周像是凝固了一样，除了呼吸之外再也没有其他任何声音。一切来得太过迅速，在所有人都没有反应过来的时候，一切又已经结束了，只留下一个残酷事实，将所有幻想瞬间瓦解。

最终，娜塔莉娅首先打破了沉默。

"阿内斯特阁下，请在大家知晓这件事之前尽快逃走，如果您继续留在这里，恐怕会召来杀身之祸。"

阿内斯特从达利乌斯的尸体上抬起头来，挚友的死亡对于他的打击远远比想像的还要巨大，直到娜塔莉娅说话之后才将他拉回到现实里。

"我一直坚信贵国的援助是出于对我们穷困境遇的真心同情，倘若叛乱军被当成了瓦解阿尔托利亚的棋子，那实在是有违我们的本意……因此，即刻将其解散已经刻不容缓。我……决定向政府投降。"

"娜塔莉娅小姐！"

"我投降以及解散军队后，应该至少能够保全其他参与者的性命……"

说完，娜塔莉娅便离开了沼泽。

3.

镇压军的刑场中围满了全副武装的士兵，而安全圈之外则是由四面八方赶来的民众们。与士兵们的表情正相反，民众们的脸上露出的都是激动与愤怒的情绪，他们紧紧地攥着拳头，用依依不舍的目光注视着断头台上从容站立的娜塔莉娅。

威尔和阿内斯特也在这群人里，只





不过他们关注的焦点更多的放在了把守在刑场门口的守卫身上。

随着时间的推移，几名军官模样的人走进了刑场，人群中出现了一阵骚动，娜塔莉娅依然扬首挺立在原地，仍是一副从容冷静的样子。

"多么凛然的表情啊……"爱丽丝忍不住轻声赞叹道，"我现在知道阿内斯特先生拼死也要到这里来的理由了，威尔弗雷德阁下。"

"我倒觉得并不是因为这个。"威尔扫了阿内斯特一眼，压低声音道。如果对娜塔莉娅心存爱意的话，阿内斯特是不会让她来自首的。

"难道是……友情？"

威尔点了点头，轻声道。"一看到他，我就会羞愧难当。"

阿内斯特就像是所有人的道德标准一样，太正确、也太高尚，和他在一起的时候，就像是随时随地都会看到一面能反射出自己污秽的镜子。

"想要减轻您的罪责吗？"爱丽丝的目光仿佛穿透了威尔的灵魂，一直看到了他的内心。在这锐利的目光注视之下，威尔轻轻地摇了摇头，重新将注意力集中在卫兵的身上。

"事到如今，我已经没有退路了。"

"这样最好。"

爱丽丝意味深长地看了威尔一眼，隐入了黑暗之中。

行刑官终于走了上来，而那个人居然是修古。

就在威尔因为看到熟人而一时怔住的刹那，阿内斯特做了一个示意"开始"的动作，便从人群前的围栏上方跳了过去，轻盈地冲到断头台上，一剑挑开了绑住娜塔莉娅双手的绳索。

威尔定了定神，也抽出长剑紧跟其后跃了出去，挡在娜塔莉娅和行刑官的中间。直到这时，守卫们才匆匆赶来，在四个人的周围围成一圈。

修古用沉稳的目光扫视着面前的三个反叛军，无论哪个都不是省油的灯，金发的那个骑士有着非凡的气度，叛军首领娜塔莉娅自不必说，就连昔日曾在自己手下工作的那个毛头小子都像是脱胎换骨变成了另一个人。

就在这短短的时间里……在一边哭泣一边从好友的尸体旁逃开后的短短时间里……

"威尔弗雷德！你也跟他是一伙的么！"

修古不禁沉声问道。



“请不要怪我……”

威尔缓缓将剑举了起来，横在眼前。

虽然在爱丽丝的帮助和这段时间以来的磨练下威尔的剑术已经大为精进，不过比起以勇猛而著称的修古来说自然还是稍逊一筹。

但是，和身为无论为谁工作都可以的佣兵相比，威尔有一个不能失败的理由，为了这个理由，他必须要赢。

他要赢到最后，直到杀死女武神。

阿内斯特和娜塔莉娅不出片刻已经将周围的守卫一一放翻，准备加入威尔和修古的战局之中。见到这个状态，修古也放下剑，停止了无谓的流血。

注视着正渐渐走向成熟的威尔，修古长叹了一口气。

“你进步了，在这么短的时间内……虽然我从来没跟你讲过什么大道理……”

威尔没有想到修古会对自己说出这样的话，刚向出口方向迈出了一步的腿不禁停了下来。

“算了……”修古欲言又止，现在并不是说话的时机。

“威尔弗雷德，快走！娜塔莉娅小姐救下来了！”远处传来了阿内斯特的催促，威尔应声跳下了断头台。

在离开之前，威尔听到了修古的叮嘱。

“记得置身战场的时候，不要忘了安塞尔……”

虽然救出了娜塔莉娅，但是辛苦集合起来的叛乱军却尽数被歼灭，昔日的叛乱军首领已经无家可归，再加上阿尔托利亚陷入了外忧内患的窘境，阿内斯特和娜塔莉娅决定暂且不再投身革命，而是跟着威尔四处流浪一段时间，观察事态的发展之后再作决定。

阿尔托利亚的内乱就这样以谁也没有想到的方式戛然而止，但是，笼罩在阿尔托利亚上方的阴翳并没有因此而消失，一场巨大的战争正在暗暗酝酿，很快，战火就将燃遍整个阿尔托利亚大地。

4.

特尔库村

由于带着一大帮人回到家里有些太显眼了，所以威尔让娜塔莉娅和阿内斯特在村外稍等片刻，独自一人回到了家里。

几天前，当威尔正向下一个战场赶去的时候，爱丽丝突然告诉他玛尔戈特的病情加重了，威尔立刻变更行程，回到了不久之前才刚刚来过的故乡。

为了让威尔心无旁骛地战斗，爱丽丝一直在以冥界的力量关注着威尔身边的情况，这也确实让威尔感到安心了许多。

站在门口，威尔深深吸了一口气，这才轻轻推开了一条门缝。

房内的布置还是和离开的时候一样，没有任何改变。整齐而寂寞地站在餐桌旁的四张椅子、柜子上还没有修好的音乐盒、从壁炉中不断跳出的几点火花、还有随着风声不断鼓起来又瘪下去的窗帘。

就连住在这个房里的人都和离开的时候一样，没有任何变化。

威尔移动脚步，走进母亲的睡房里，注视着母亲满是皱纹的瘦削的脸，正在沉睡的玛尔戈特敏锐地感觉到了什么，立刻清醒过来。当发现站在床前的人是谁后，她的脸上立刻露出了狂喜的笑容，伸出手紧紧地抱住了威尔的腰。

“塞奥德尔……请你哪儿都不要去。”

像是害怕一放手身边的人就会消失一样，玛尔戈特一刻也不肯将手从威尔的身上放下来，一边叫着威尔父亲的名字，玛尔戈特一边露出了幸福的笑容。“没有你在身边，我实在太寂寞了……要是生下孩子的话，会不会就不这么孤单了呢……”

自从艾尔茜去世后不久，玛尔戈特的记忆就回到了和塞奥德尔刚认识的时候。完全忘记了威尔和艾尔茜的事……沉浸在快乐的回忆之中。

威尔无法将她从梦中叫醒，也不忍让她清醒，玛尔戈特本能地抗拒着回到现实中来，而且这么多年以来，威尔也早已习惯了这样的生活。他轻轻地抚摸着玛尔戈特的头顶，像是哄小孩一样温柔地回应道：“是啊，我会留在你身边的，放心睡吧……”

听到他的声音，玛尔戈特真的满足地闭上了眼睛，沉沉睡了过去。

静静地等到母亲的呼吸归于平静，面颊上浮起了一丝红晕后，威尔才从睡床前的椅子上站了起来，在桌上放下几枚银币，悄声合上房门，走出了家门。

修古

1.

注视着威尔跳下行刑台扬长而去的背影，修古突然想起了自己的儿子。

已经有五年没有见过儿子……不，应该说是那个陌生人了。直到现在，回忆起那天的事情，修古仍会觉得业已麻木的心底深处隐隐传来一股无法遏忘的剧痛……

比起那天所受到的濒临死亡的重伤来说，那是更加让人崩溃的剧痛。

修古曾是威尔诺亚军队中最著名的一员猛将，用盛名远扬来形容并不为过——但是，或许可能也正是那盛名连累了他。

在五年前的一场战役中，战场上突然出现了比报告中多很多倍的士兵，而且对方发动进攻的目的也并非是攻城略地，而是单纯地想要取下修古的性命。

修古拼命地挥动着手中的长剑，但是，在他杀死敌人的同时，更多同伴倒了下去，无穷无尽的敌人仿佛潮水般向着他所指挥的队伍冲来，只剩下不到百人的这支小队，已经成了可以让敌人随意宰割的猎物。

战场在瞬间就变成了屠戮场。

那个时候，修古看到了让他一生都为之痛心疾首的事实——位于敌军正中央位置的将领，正是他自己的儿子。

就在看到那个身影的瞬间，修古已经失去了生存的意志。

他丢下了手中的长剑，敌军那锋利的武器立刻插入了他的身体，修古随即坠入了万丈悬崖之中。

而这一切，修古的儿子从头到尾都





只是用冷冷的眼神注视着，直到最后，才露出了一丝快意的微笑。

2.

那场战役之后，曾经以威名震动了威尔诺亚的猛将修古就失去了踪迹，人们都以为他已经战死在战场之上，和无数士兵一样为祖国而献出了生命，但是身受重伤的修古却活了下来，背井离乡，以一名普通佣兵的身分在世界上生存着。

为什么儿子会背叛自己，为什么会在这次战争中出现……为什么对自己的父亲做出这一切。

直到这个时候，修古才发现自己其实并不了解自己的儿子，他甚至已经不记得儿子上次露出微笑是在什么时候了……

最痛苦的时候，修古也曾想过以死亡来作为了结，但是，已经阵亡的部下们的脸庞总是在他的脑海中不停浮现，只要想到那些以生命为代价来保护自己的部下，修古就再也无法举起手中的武器。

一定要做些什么来报答他们，至少在死亡之前做些什么可以让自己毫无愧疚地面对死去战友们的事情——带着这样的目的，修古在世界各地的战场上奔波着，寻找自己的葬身之处，直到再次遇到威尔为止。

那名眼神中混杂着冷酷与愧疚的微妙感情的少年，简直就像是自己无法看透的儿子一样。

在安塞尔死了以后，修古本以为威尔会从此放弃佣兵这个行当，但是再一次遇到他的时候，他却变得更强、更坚定，修古忍不住想要看看他到底会选择什么样的道路走下去，亲眼见证他的成长……

或许这就是修古目前最为期待的事情。

未完待续



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 西达&阳光成员 开心快乐



★“读编往来”以这个样子与大家见面是最后一期了——不要误会，是改版，改版啦。从下一期开始，我们就将以全新的面貌与大家见面，至于届时会有什么变化呢，还是请大家继续期待吧！不过可以透露的是：一定会有一些你想像不到的大改变喔！

★不知道大家在12月1日的晚上有没有抬头仰望天空呢？最近正巧遇上弯月、金星和木星在西南方的低空汇聚人马座的罕见天文现象“双星伴月”，如果你抬头望向天空的话，应该已经看到“月亮笑脸”的奇妙景象了。在这里就为没有看到的读者送上在这个美丽瞬间，如果每天晚上都能看到这样可爱的天空的话，相信心情一定也会变好吧。

★年底又要到了，工作又开始多起来了……小编们每年都会顶着黑眼圈对着没时间玩的游戏痛哭流涕的日子又来临了，请大家低头看看自己手上的游戏机，尽情享受还有时间玩游戏的幸福吧！什么？期末考也快到了？嗯……还是让我们一起加油吧。

本期流行游戏 What's In

最受期待游戏

《生化危机5 试玩版》 X360 （7人）

电锯男算什么？斧头男又能奈我何？谢娃才是我最大的敌人！

——对“猪一样的队友”谢娃恨之入骨的某编留

只要流血就可以杀死！

——ACE飞行员搏杀《生化危机5 试玩版》之斧男有感

网战的弱点

《使命召唤 战火世界》 多机种 （7人）

比队友牺牲更可怕的事情是……队友掉线……

——因为队友掉线而含冤死去的纱迦



■在《生化危机5》中，打击敌人特定部位，克里斯可上前进行各种贴身打击技。比较少见的就是从敌人身后进行拧脖子的必杀动作。据我们观察，在楼梯上，克里斯还可以做出一个直踢腿的动作，这个打击技更加少见。

最振奋人心的游戏

《世界足球 胜利十一人2009》 多机种 （6人）

虽然只是游戏，但当国家队征召我的时候，心中难免不小小地激动一下。

——沉迷在“一球成名”模式的多边形留

洗脑之神再临

《啪嗒嘭2》 PSP （4人）

THIS IS PATAPON！我整个人都PATAPON啦！

——脑中有挥之不去的鼓点声，处于幻听状态的胜负师

Q&A

Email 天空中的云：最近无聊时总是想起一些漫画或者动画中的BUG，比如说柯南，新一和兰是从小青梅竹马长起来的，那么兰对新一的字体应该是很熟悉的才对吧，同上几年学的同学之间都能认出彼此的字体，更何况这种从小就一起长大还相互暧昧的两个人呢？就算身体变小写字的习惯总是不会变的吧，那么兰为什么没认出来这是新一的字迹呢？这个BUG是不是很明显呀，玛娜姐姐你来说说。

ACG的BUG是不可以用BUG来形容的，因为有硬伤的地方实在是太多了，说是虫窝还差不多，如果真要一个个来挑，那鸟山明和车田正美这期早期ACG人早就被砖拍死了。

Email edward7044：如果我没有记错，UCG应该是在金融危机还没有发生的时候就宣布涨价的，这不得不让我怀疑你们是不是事先预料到了如今的状况而提前做好的准备？顺便问一下，如果金融危机过去了，杂志是不是就会降价？

我们都知道金融危机带来的通常都是通货膨胀。

Email 雪一样的少年：我看你们的“游戏名人堂”的制作人大多是学理工的，好像“硫酸脸”是学法律的，我一个学“文”的也可以学制作游戏吗？

文科出身的名制作人多啦，其实混到“制作人”这个职位就很少再涉及技术层面了，更多的是扮演行政管理的角色。

上海 项璇瑜：最近某神秘人物在某地透露了关于《战神III》的消息之后震惊游戏业界，其实那个人就是我了，而且我身边还有更多的相关资料，包括试玩版，这些都是我几天前打扮成斯内克模样冒着被SCE枪毙的危险划船去海外偷出来的。为了中国游戏媒体产业的发展，本人愿意把这些“赃物”送给贵社，然后贵社可以利用分期独家报道的模式来促进《游戏机实用技术》的销量。其实你们不用感谢我的，只要把我今天写的东西登在《游戏机实用技术》任何一个阿猫阿狗的角落里并且写上我的大名，我就满足了。谢谢！

朋友，醒醒，太阳都晒屁股了！

Email 樺：做事太极端果然是有害的！现在的我已经高二了，由于清楚地认识到已经没有时间去玩游戏了，所以就把心爱的PSP交给母亲大人去保管，而且她也答应我在寒假的时候暂时将小P还给我。但现在的问题是1月和2月出的大多数游戏都是我想玩的，而时间显然是不够用。要么不能玩，要么玩的时间不够充裕，做事太极端果然不是什么好事啊。不知道小编们有什么好方法，能说来听听吗？

为你的觉悟先折服一下，不过你也应该知足啦，毕竟一年中还能得到家长的允许玩游戏，有得玩总比没得玩要好吧？

Email 关正杰：你们杂志的版式设计太好了！文字基本上每页都分为四栏，让我上课也可以很方便地阅读，用两本教课书左右开弓作掩护，基本没有被发现过呢！

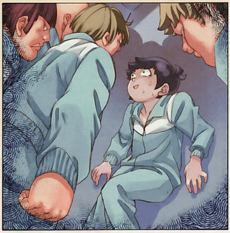
要是早遇到我们，你早就被发现了！胆敢在上课的时候看课外书，跪下！

话说我上学的时候也经常这样干……大家不要学喔！（逃走）

本期读者语录

内蒙古 马乐：上次我在上课时看UCG，正在Happy突然被老师发现了，结果UCG就被老师拿去暗爽了……郁闷。

玛娜回复：你的老师也是游戏迷？看来他以后都不用买UCG——在班上没收就可以了（－_－）



Email rx7fc：话说人总是犯错的！一直以来，我班主任都以为 PSP 是 MP4，所以看见我班的同学在玩 PSP 也没说什么，这就使得我班的 PSP 数量激增！不过前天在校晚修时，由于我的疏忽，被正好巡堂的班主任抓住正好在看 UCG 的我，然后 UCG 被收走了，下课时班上的机迷还安慰了我。不幸的是，当天晚上，班主任拿着 UCG 和一个大布袋来到了宿舍，并进行了一场大屠杀！机迷们的 PSP 都被收走了，其中还有一台 PSP3000！总共 20 台！对不起！大家！是我的疏忽而连累了你们！真的对不起！

站在你同学的立场上我要无情地怒斥你，但是，站在你的立场上……我会多攒点钱，买几捆荆棘，列一张清单，准备挨个请受害者们吃饭赔罪……

广东 岑志恩：前段时间看完了第 214 期附送的光盘后很激动，倒不全是因为在上海举办的游戏音乐会，而是因为传说中的小编——多边形。我就纳闷儿了，多哥长得也不是很多边嘛，为什么要起这样一个名字呢？

这是因为以前的我还是很“多边”的，现在年纪大了，慢慢就磨圆了。（开个玩笑，其实这个小编名是有来历的，曾在 UCG 五周年纪念刊中有给大家解释过，看来等 UCG 十周年纪念刊的时候又要旧事重提一次了。）

Email 希罗·尤依：光盘内容非常充实，个人比较喜欢“一球成名”这个栏目，有机会的话我也投个存档试试看！

不瞒你说，自从我们设立了“一球成名”这个栏目之后，编辑部的公共信箱中收到来信的数量直线上升，而且都是发存档的。照这样下去，我们的这个信箱早晚有一天会成为“一球成名”专用信箱。

用一个词来形容现在在满是“一球成名”的邮箱里寻找读者来信的感觉，那就是“挖宝”。

大同 郝喜亮：在这里有一个小小的建议，就是在增加全新共同话题的时候也将旧的共同话题保留下来，这样才能丰富杂志的内容嘛，也避免了旧话题无法与天下玩家分享的情况出现。

之所以不将之前的共同话题保留下来其实正是为了保证话题的一致性，如果按照您的建议来做，那么很可能几期之后就会出现每个人说的话题都不一样的“鸡同鸭讲”局面了……

Email eatdoghw：今天沮丧地发现《Fable Ⅱ》的一个赚钱 BUG：

1. 把系统时间调回 1 年（多了没用，调 1 年是操作方便缘故）；
2. 随便买一处房产，保存退出；
3. 把系统时间调回当前时间；
4. 再进入游戏，立刻获得租金 ×100 的收入（租金最多给 100 倍）。

如此多进行几次即可获利几十万。虽然这个发现免了我当酒吧男的苦役，但使得原本难度已经过低的游戏变得更容易，唉，设计人员怎么连这个 BUG 都留？

的确如此，其实在做攻略的时候也知道这个 BUG，而且这款游戏中还有一些其他类似的 BUG。不过感觉这样会损失很多游戏的乐趣，所以考虑再三，还是没有写出来。另外如果是连上了 Live 的 X360 主机会每次是会自动更新时间的。

Email 随风飘扬：我买的 X360 总是遇到三红问题，用电吹风也没有用，小编们帮帮忙吧，已经坏了 3 台了！

X360 的三红问题是硬件缺陷，这个是任何人都没办法救治的顽疾。你在先后用坏了 3 台 X360 的前提下能够依然保持对它的支持，可见你是个铁杆的软犯。不过话说回来了，对这个老大难的问题上，我们除了靠运气之外，真的就不能指望其他的了。除非你能买到港行，除非你只玩正版不改机，这样的话还可以享受微软的售后服务。

Email 66：忽然觉得现在以非洲为背景的游戏越来越多了。《生化危机 5》中克里斯他们跑去非洲了，PS3 上干脆还有一个直接就叫《非洲》的游戏，让人去拍河马大象。看来现在的玩家和游戏制作人已经对城市失去兴趣了，开始回归自然了。

哼，谁说玩家的兴趣开始回归自然了？让你拿着个相机在树林里拍动物拍到哈欠连天，这哪里是玩游戏？分明是……

这位读者朋友看了炎骑士的回复之后不要往心里去，他那是因为玩《非洲》玩出心理阴影了。

Email 感动到不行的冰棍：想必小编们都看了《生化危机 恶化》了吧……最近和朋友讨论这个时，意见都是一致的，里昂已然神了……嗯，我的观点是，他肯定是中了病毒啊，正常人怎能和他一样呢～到底是 T 还是 G 啊。囧，我在想这样神化里昂，难道是为了让他成为以后某一作中的 BOSS 作铺垫？

最近我和玛娜也在讨论这个电影，不过讨论的问题不一样，我们讨论的是“为什么 G 病毒一定会在胳膊上长个眼睛呢？”。至于里昂的问题，我们觉得他只是个和生化病毒有着纠缠不清的悲惨命运的“独”男罢了。

其实，按照他这种每次出现都必然和一个新出现的女性发生暧昧关系的趋势来看，很显然就快要变成 007 了嘛……

成都 刘坤鹏：这些天我一直处于极度抓狂的状态之下，因为我见证了今年又一个满分游戏的诞生！我在忐忑不安的心情下打开了光棍节的礼物——《使命召唤 战火世界》，今年的又一个满分游戏来了！在《生化危机 5》之前就它了，不打满分咬死你们！

谁没给游戏打十分的出来领咬了……

Email 减念：看了 215 期的特企《有玩没完》后，让我联想到自身。最近这段时间自己变得很没有耐心（其实那特企我也是没有看完全……），PSP 出了这么多大作，我看着它们却一点兴趣也提不上来，关注了很久的《宿命传说 2》汉化版也就玩了一会儿也没劲了。不止是游戏，看动画，电影什么的也是如此，至于学习之类的正事就更不用想了，也不知道会持续多久……

你的感受我也有过，每个人都会有心情低谷，这也是正常的吧。不过娱乐可以放弃，生活还在继续，如果能设定一个合适的目标，相信你还是可以找回以前的快乐和冲劲的。希望你的下一封来信就不是这样的心情咯～

洗脑

剧本 胜负师　**题材**《啪嗒嘭 2》



本期读者语录 南京 陈果：下期的赠品就定“萌元素周期”吧，肯定有很多宅人会燃起来的！
玛娜回复：这个点子倒不错，每期送几张卡片，全面提升所有读者的化学成绩。

Email　狂想法兰提斯：在前几期 UCG 的“共同话题”中都看到有好多玩家都有心目中最好的游戏，甚至有好多人已经有设计方案，为什么不去实施呢？有款软件叫 RPG MAKER XP，很简单，对编程能力要求不高。哈哈，为天下玩家介绍了个好东西，是不是应该把我的情报登在杂志上呢？造福玩家嘛～

你推荐的这款软件制作角色扮演类游戏确实非常方便，相信应该也有不少玩家使用过，不过可惜的是从来信来看，大多数玩家所构想的奇妙游戏都无法用那个软件完成，不，应该说无法用目前的任何软件完成才对……

江门　李锦辉：ACE 飞行员在“特别企划”《东京琐记》中的观点我反对！ACE 飞行员对于国内的“素颜”女人没啥好感，我想反驳一下，不知道飞行员有没有听到“自然就是美”这句话？简单的化个妆并不比那些花个把小时涂脸抹粉的难看，甚至更好看，化妆的目的就是为了遮瑕，其实和戴个面具差不多！

花样的少年和而立之年的熟男的审美果然是截然不同的呀！其实以我作为女性的角度来看，化妆还是挺好的，不然环境污染太严重了……讨厌，我是说空气污染和粉尘污染，大家在乱想什么呢？

朝阳　赵冰：在版式编排上，个人也有些见解，就是把“特别企划”和“读编往来”放在杂志的中间。理由是：吃饭时坐在中间正坐的人，是比较受重视的，杂志也一样。

这说法可不一定，在晚会中最后登场的节目叫做压轴，在走秀中第一个登场的模特叫做开场主秀，换句话说，开头、中间和收尾各有各的重要。当然了，杂志上之所以将“特别企划”和“读编往来”按照现在的顺序安排，一方面是为了和目前划分的四个板块相对应，另一方面也是考虑到读者的阅读习惯之后决定的。

Email　foolish0079：胜负师，以后你可以在你的小编寄语里面多开个栏目：“胜氏酷刑”……你在 213 期“小编寄语”里面展示的签名被我一哥们家里的那位学到了，而且发扬光大……

我哥们对水蜜桃过敏，沾点水蜜桃就出疹子，上次和他家里那位吵架，就上周，结果回家一看……满屋的水蜜桃，他家那位还哼着小曲在煮水蜜桃汁……用他的话说，当时就要窒息了。他们两个都是 UCG 的 FANS，所以别说这招是巧合。他现在还窝在我家，等家里那位消气，悲哀啊……

［编注：胜负师 213 期签名：“你要是惹我生气，我就去买两个榴莲，一个放客厅，一个放卧室，你就等着睡厕所吧！哈哈哈哈！”］

我……我有罪！请你的朋友多忍让一下，实在气不过，寄个榴莲给我，我也认了。

上海　浩翰：胜哥，最近受小强骚扰？打药治标不治本，关键要把厨房卫生搞干净。如果厨房很旧，油耗味很重那就重新装修一下，用桐油石灰把缝隙封起来，橱柜拉篮等尽量紧贴地面和墙面，这样基本上就端了小强的老窝。吃饭时尽量在饭厅，切忌端着饭碗满屋转悠，剩饭剩菜要用保鲜膜封好进冰箱。食物残榨一定要用塑料袋扎紧，不要把它留在厨房过夜。胜嫂的零食一定要放在罐子里密封。胜哥晚上加班在家里吃个夜宵什么的，千万记得要把便当盒抡在门外，饭碗要洗掉，这样就断绝了小强的口粮了。卫生间水池下水道不用的时候要用盖子盖紧，这样基本上小强就要在你邻居家长期居住下去了。哈哈哈！

与小强的斗争这……这么麻烦？算了，我干脆在小强面前自暴自弃，举手投降吧。

看完以后我觉得，还是祈祷邻居是个能把蟑螂都吸引走的超级邋遢鬼比较简单一点……



最郁闷的读者

Email　郁闷的冰洋：各位小编，借个肩膀让我哭一下 T_T，坚持了一年之后，我的 X360 在昨天晚上终于亮起了三红灯，这是我第二台红掉的 X360 了。红就红了……可是比较 RP 的问题是当时正在用它看《战争机器 2》限定版附赠的影像碟，机器三红以后光驱也开启不能，这张碟就这样被困在了 X360 里……想请教一下有没有什么办法把碟拿出来？

过了几天之后……

各位小编你们好，我是之前写信说机器红了盘拿不出来的那个傻孩子。手贱买了新机以后才知道三红灯一闪一闪只是电压不稳，于是那机器现在恢复健康了，我也不需要求助了，只要抱着两台 X360 欲哭无泪就可以。顺便感慨没文化就是不行……

这种情况下，我实在不知道应该说您塞翁失马还是祸不单行，不过至少肯定是有备无患了……

最有八卦精神的读者

江门　李锦辉：转换一下心情，说说 213 期多边共享区中“ARC 特讯”的那张大合照，大家注意到小孩目光的方向了吗？没错，就是右边那些 Cosr，至于是哪个呢？我认为是紫发的麻宫雅典娜，我来分析一下。以样貌来说，可以淘汰蓝发的 Coser，剩下紫发和米白色头发，由于米白色头发的 Coser 位于照片右下角，是半身照，脸也只出现侧面，被假发遮去了大部分轮廓，孰优孰劣不好说。不过从身材和暴露度方面来看，紫发显然比米白发丰满，不仅小腿，连大腿也“走光”鸟，我相信那条裤子的长度和热裤无异，米白发应该是穿连衣裙，从照片上的裙摆看来，长度应该在膝上五公分左右。小孩无疑是盯着紫发 Coser 看，而目标应该是那两条美腿，毕竟人家的皮肤是蛮白皙的，小孩，你真识货！

看了您的信后我终于完全明白那些围绕着明星的各种八卦是怎么诞生的了，您很适合向娱记或狗仔队的方向发展，而且必将成为艺人的噩梦……

九兵卫的编辑部日志

摆放杂志

在每个小编的桌子上，占据空间最多的就是以前每一期出的杂志了，有的人桌子上摆得是“一堆”杂志，有的将它们放成“一摞”。不过给人感觉最舒服的是放得整整齐齐的“一排”杂志，最邋遢的则是将杂志毫无任何规则的铺成“一摊”。目前看来摆放最整洁的同学应该非晴天莫属，至于最乱的嘛……大家不妨来猜猜看。



■晴天井井有条的办公桌堪称楷模。

便利店

由于小编经常要加班，所以随时进行食物和饮料的补充很重要。编辑部楼下的便利店是小编们最常光顾的地方，因为那里总是让你花最短的时间得到最迫切需要的东西。话说现在的便利店的功能是越来越全了，不但能买到大部分基本生活用品，连一日三餐甚至也可以全部在里面解决，不禁让小九感叹这到底是算是一种进步还是悲哀（－_,－）

UCG 的妙用

上海　周晓枫：高考在即，在英语科目学习方面，主要是单词量和语法，老师说过英语单词词汇量在 5000 个左右方能应付高考，所以最近本人狂背单词。在一个月前，偶然想到看了两年的 UCG，竟然没想到用 UCG 来记单词，于是就把买的 75 本 UCG 全部拿了出来，翻到“新作发售表”，看美版游戏的原名，再对照 UCG 的译名来记单词（我是比较信任 UCG 的翻译的），一个月下来，确实记住了很多不会的单词，令自己的词汇量在原有基础上增加了一倍。作为一名游戏爱好者，通过游戏书籍记单词，效率很高，如果单纯靠背高考词汇手册，因为没有联想，效率就会低上很多，况且高考还会考一些超纲词汇，所以用高考词汇手册辅以 UCG 来背单词实在是上上之策，实为一个好方法。

［编注：将爱好和学习结合在一起确实是一个学习的好方法，像是看美剧学英语，听歌学英语这些方法都已经被广泛地运用在生活中了，不过在使用 UCG 学英语的时候也要注意一个问题：小编们翻译的游戏名并不一定都是按照英文单词的原意翻译而来，也有一部分是结合了游戏本身的主题意译或是按照官方发布的游戏名决定的，所以一定要按照英语辞典的标准解释来背记哦。］

本期读者语录

宁夏　李家天：个人认为有些栏目可以不必每期都有，而是作为半月刊 A 或 B 的专有栏目交替出现，这样下来，不仅能节约内文空间，而且会使不常看这些栏目的读者不产生厌烦的心理。

玛娜回复：目前杂志上的“游乐传音”、“复刻殿堂”与“剧情派”等栏目就是视页数这些情况进行安排的，并不会每一期都在杂志上出现。

读编 共同话题

近期话题：我所遭遇的雷游戏



黑龙江　金龙哲：我玩 TV 游戏玩得极少，也因为长期看 UCG，很小心地选择，没遇上什么太雷的游戏，不过我玩电脑游戏玩了十来年，类似经历倒是不少。其中要说一下《仙剑奇侠传》，在某城某妓院内，老鸨会给李逍遥安排一个新来的小姐，那小姐竟吟出一首诗：床前鞋两双，衣裳脱光光，举头捉小鸟，低头吃香蕉！还说："公子，您不喜欢吗？可前天来了位李公子很喜欢，还说他诗兴大发要给皇上写诗呢。"

［编注：……未成年人不许看。］

Email　senlanan：话说关于雷游戏的问题，记得玩《战神　奥林匹斯之链》时过第一关坐船遇到的那三个（还是俩）女郎，当时因为时间问题"赶路"，英语又差。不知道她们在说什么就急急忙忙杀向阿瑞斯了，结果玩二周目时才注意到她们头上那个"圆"，于是便迫不及待的按了下去～结果……

［编：这到底该说是雷还是意外惊喜呢……］

九江　但丁遇见奎爷：最近玩 PSP 版的《星球大战　原力释放》，有几个地方雷到我了，不知是不是 BUG 超标了，在一个场景的大厅后面有很大的碎石，我刚走过去就整个人穿进石头里了，正好赶上了过场动画，与敌人对话时，人还在石头里露个头对话。第二个是一个场景中下塌的阶梯中有一个裂缝，我跳过去居然就卡在那了，主角一直做着跳跃下来的动作，跳了 N 次都出不来，真是雷啊！

［编：不知道您有没有玩到这次的《古墓丽影　地下世界》，（详情可见上期"读编往来"的"流行游戏"），这种"跳啊跳"的 BUG 也是经常可见。］

汕头　黄泽霖：说到雷游戏，我也经历过不少，曾经玩过这样的一款疑似是大陆同胞制作的游戏。游戏的灵感来自《口袋妖怪》，画面差不用说，一只可爱的皮卡丘可以弄成类似于一只猪的黄色怪物，玩家只需要操纵着这只怪物一边移动一边按 A 键便能发出电击，但通常情况下，电是击不死其他怪物的，一是因为电击的范围太小了，可以说刚刚好包裹住"皮卡丘"罢了；二是因为怪物的攻击太强，也可以说主角太弱，一碰就挂了。无奈呀，怎么玩都玩不下去，就在此时，我发现了一条"秘技"，只要按了暂停就可以把原本只能行走在陆地上的"皮卡丘"移动到屏幕上的任何一处地方，而且在此时，只要按住 A 键便能使出强劲的"十万伏特"，整个屏幕都是闪电，而且一动不动的怪物也会因受到攻击而死亡，另外，这种攻击的次数还是无限的！不过，只要你按了暂停之后，其实就可以什么也不必干了，因为你尽可以把"皮卡丘""移"到终点，这样就算通关了！现在，我又把这游戏通了一遍，真是一遍比一遍更有感觉啊。

［编注：看了您提到的这款游戏，小编们也有冲动想要去找来自虐一下了。］

上海　王晨：在《无双大蛇　魔王再临》中，我最喜欢用森兰丸，阳、斩加神速就足以见谁秒谁了，当时的我就认定他是女性中最强的角色，一直到有一天，一位朋友拿着战国典书来找我，说："森兰丸是男的，充其量也就是个伪娘。"我听到后又看了一下典书，无疑被震了一下，不仅仅是我，连我旁边玩《无双》的玩家也被震了一下！

以前玩《格斗之王 97》的时候，我也曾因为克里斯的性别而大吃一惊，之后就养成了"一定要弄清性别强迫症"，希望您目前一切安好……

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入"自由谈"）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在"读编往来"中公布。

每期一雷

相信在各大名著改编风潮中接受了众雷的洗礼后已经基本达到了宠辱不惊的境界，不过相信这本书还是会触碰到我们的"雷底线"。首先为大家介绍一下，这本书的名字叫做《自卫队三国志》，小说的剧情是描写 20XX 年，日本自卫队因为突如其来的大地震而穿越到了三国时代的中国，为了避免介入历史，他们在卧龙岗建造了自己的山寨独立生活，然而在他们面前出现了刘关张三人，自卫队其中一名成员更是被当作诸葛亮请出了山。面对曹操大军，自卫队甚至用火箭炮和坦克展开了战斗，帮助刘备一统霸业……



刘备三顾茅庐请来的居然是自卫队……

我需要冷静一下……

审美最独特的读者

乐山　余鹏程：看了 DVD 里 Capcom 官方的春丽 Cosplay，真的很可爱，可是……她不会功夫，没有成龙大哥在《城市猎人》里 Cos 的那么好。我觉得老卡在这点呢，还是应该叫成龙大哥去 Cos 的！可能是没有那么多钱吧……



■成龙的经典春丽造型。

特训

剧本　九兵卫



编辑部图鉴

书的乐园

由于小编们大多爱岗敬业，视编辑部如家（抬头看看老编），所以编辑部自然也变得和家一样，摆满了各种杂物（再次抬头看看老编）……这其中除了各种食物、主机、游戏之外，不可或缺的还有一样，那就是众编们的爱书，而这些爱书究竟放在哪里呢？（相信看过这期九兵卫的日志后，大家就知道小编用来存放私人物品的空间是很有限的了）当然是勇于开拓公共用地啦。

由于从事的是文字工作，编辑部里喜欢读书的人数量还是不少的，多边形可以说是编辑部最大的收书迷，光是《龙珠》、《阿拉蕾》、《圣斗士》等书的完全版就占据了半个桌子的面积，再加上各种喜欢的杂志、模型和限定版等等，当然办公桌上是放不下的，而编辑部除了每个小编的办公桌之外，还有许多空闲的办公桌与专门用来堆放杂物的办公桌，日积月累，这些办公桌就慢慢变成了书和限定版的乐园……





◀▼书的乐园还是好事，至少不是“灰的乐园”……

失败了……

剧本 丁丁　题材《忍者镇》



掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73 ～ 77、84、87、88、89、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、98、99、101 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 100 辑，定价：12.00 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 10、11、12、13、14 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元，《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元，《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.2》、《怪物猎人狩猎志 VOL.3》定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 10 辑、第 11 辑、第 17 辑，定价：16 元；第 21 辑、第 22 辑，定价：14 元；第 29 辑，定价：24 元。《游戏光环 DVD》第 8 ～ 12、14 ～ 19，定价：12 元；第 20、21、23 ～ 26、28、29、31、33 辑，定价：8.8 元，第 34 辑，定价：14.8 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19、20、21 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。《PS2 专辑》第 6 辑，定价：25 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑、第 5 辑，定价：28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～ 194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 209 ～ 211 期、总第 213 ～ 216 期，定价：12 元。总第 207 期、总第 212 期、总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元《爱图 e 族》第 5 辑，定价：19.8 元《最终幻想 20 周年完全档案 剧情篇》，定价：38 元；《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《女神异闻录 4 世界全书》，定价：28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》，定价：9.8 元；《潜龙谍影百科全书》，定价：19.8 元；《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》官方小说，定价：14.8 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元／辑；《生化危机官方小说》第 8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价：22 元；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价：25 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元／本；《模魂志》第 27 期，定价：12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，第 43 ～ 46 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

本期读者语录

Email 晦月：很久没给 UCG 写信了，主要原因是懒，次要原因也是懒（囧）。
玛娜回复：看了你的信，我也觉得很囧……

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技
本期奖品由超技电子商行独家提供



本期大奖 5名
超技 Wii 专用蝎子光枪第四代



三等奖 5名
NDS 电玩清洁器

二等奖 5名
超技 Wii 专用
防尘过滤板清洁套装



本期特别放送 10名
超技各种周边产品
（奖品随机抽取）



对“复刻殿堂”的一些意见

河南 郝骏：复刻，作为厂商的敛财工具无疑是成功的典范。既能保住一定的厂商利益，又能使错过原作的广大玩友们重新认识接触或者怀念，总之是个好东西～UCG 的“复刻殿堂”刚好满足了这部分需求，而问题也随之而来。

1. 众口难调。萝莉御姐，各有所好，放复刻游戏时最好一次两个类型，一个大作，一个小品级的精品。

2. 眼花缭乱。复刻作品众多繁杂，如果分厂商、类型、年代来介绍会很清晰明了。

3. 浅尝辄止。殿堂必然都是优秀的作品，所以介绍既要由表及里的细致，又要深入浅出的易懂。

上海 张曦：“复刻殿堂”虽然不华丽，但是很实用也很怀旧。有些名作可能以现在的游戏眼光来看不值一提，但是经过“复刻”可能会焕发新的活力。很多经典名作就是在复刻下重生！通过“复刻殿堂”会让我们了解那些久远的经典，会让我们有动力去体验那些经典。

四川 张春生：“复刻殿堂”的主题很好，不过目前看起来有点像是一大篇自由谈的文章，如果能在排版上再多斟酌一下就好了。

编 从大多数读者来信来看，大家对于新开的栏目“复刻殿堂”还是比较看好的，说明大家对这种形式也有一定的兴趣。“复刻殿堂”的主题是定位在怀旧上，而不仅仅限于复刻的游戏，之后我们也会加入更多关于怀旧的内容，另外，我们也欢迎大家多多来信，抒发自己对于一些老游戏的感想。

游戏年鉴的疑问

常州 俞杰宝

关于《游戏年鉴十年》我有一个问题，这个问题已经困扰我许久了，因为这个错误也不一定是小编们引起的，所以也没太在意，但想来想去还是给小编们说一下吧！

不知《游戏年鉴十年》是不是真的把从创刊到创刊十周年这十年间的游戏都收录了进去，但可以确定的是，书中没有我手头上的这款 WSC 游戏。这款游戏是一款日版的动作角色扮演游戏，名字叫《犬夜叉》，这盘卡带是我 2007 年买一个二手 WSC 主机时的赠品，我翻遍了整本《游戏年鉴十年》，只找到了一款《犬夜叉》，是 PS 主机上的，内容和我手中的也不同，就是没有找到我玩的那款 WSC 游戏。我有点儿弄不明白了，是小编们没有玩过这款游戏还是忘记登上去了？

编 首先要感谢这位读者的热心，不过您对《游戏年鉴十年》的内容理解其实出现了一些偏差，游戏年鉴并不是将十年来的所有游戏都收录其中，而是在其中精选了一部分玩家们能接触到且素质比较高的游戏介绍给读者，所以您手中的那款《犬夜叉》没有包含在其中也是很正常的。其实仔细想想就知道了，目前光是 NDS 游戏的数量都已经达到了 3000 多款，如果真的要把十年来发售的每一款游戏收录在年鉴里，相信那将是一本和《现代汉语词典》不相上下的厚书。

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？

2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？

3. 您对本期的年末游戏大奖有什么感想和建议？

纠错板

Email tlqihuan：TOt.214 期，Page106 页，“大兼容时代”第九行的英文拼错了，CPU 写成了 CUP。（不知道是不是当时就是这么叫的：）

哈尔滨 赵涵：215 期的错误如下：49 页，TOP 难度实战心得右侧第五行“既能破坏对内”应该是“队内”。

86 页，光荣之路右侧第 27 行“一年前刚在场外市场挂牌交易”，应该是“海外”。

109 页，PS2 最后的机战第 10 行“谁能想看看机能进化后游戏能有怎样的改变”，应该是“谁都”。

110 页，MGS4 五周目通关有感第 2 列第 5 行“吹相响号角以后”，多了一个相字。

117 页，玛娜姐回复“哪个没公德心的人倒处吐瓜子”，应该是“到处”。

11B 互动信箱礼品名单

大奖 植松伸夫等五名 PRESS START 主创者签名海报



天津	耳 锐
韶关	李伟健
哈尔滨	赵 涵

二等奖 超技 NDS 迷你音响系统

南京	陈 果	东莞	黎志豪
郑州	董轶凡	成都	刘坤鹏
天津	付德建	湛江	吴 尉
洛阳	郝 骏	湘潭	郁 峰

三等奖 超技 Wii 专用无线手柄



济南	刘为良
淮南	刘 学
内蒙古	马 乐
大连	孙 立
贵阳	王 超

特别放送 超技各种周边产品（随机抽取）

上海	陈一鸣	福州	薛 强
哈尔滨	方 舟	银川	严振琦
济南	付晓宇	北京	张 剑
哈尔滨	潘 滕	上海	张 曦
大连	孙 军	上海	周晓枫

我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

①我家里现在是用CRT电视（型号是索尼HZ29M80）接PS3，所以只能支持720p和1080i，请问这样用PS3播放1080p的蓝光电影能显示吗？②一直想把电脑里面的电影刻录成家里DVD机能播放的碟片，但是不知道怎么做，上网查了不少资料，结果也不是很满意，到现在也是糊里糊涂的……所以想请晴天指点一下。③经常看到玩家说在网上下游戏刻成光盘来玩，不知道是什么意思，能否解释一下？[cgl1203]

①根据PS3系统的默认设置，播放蓝光电影时主机会自动根据你电视机支持的最高分辨率来输出相应分辨率的视频，这点你完全不需要担心。②如果要刻录DVD视频光盘，你可以选择操作简单的“Nero”系列软件来进行制作，首先从网上下载软件并安装（最好为多语言版Nero 7及以上的版本，安装时选择“Simplified Chinese”就能显示简体中文界面），接着运行“照片和视频”组件下的“Nero Vision”启动程序，最后选择“制作DVD视频”→“添加视频文件”将电影文件添加到光盘中，按照提示完成后续的操作即可。③你所说的这种现象一般都是指从网上下载游戏光盘的镜像文件并自己刻录成数据光盘来进行游戏，目前只适用于能够通过改机读取D版光盘的PS2、X360和Wii主机。

我的PS3突然上不了PSN了，代码是8002a231，提示为“非法使用信用卡”，这会不会与我曾经在淘宝上卖家帮我冲过值有关系，现在应该怎么办才好啊？[龚熙]

这种情况在最近一段时间的确有不少玩家向我们反应过，而经过我们收集相关信息后发现，这部分玩家都不约而同地使用网上交易将他人的信用卡和自己的账户进行了绑定，所以当他人的信用卡出现“欠费”等不良信用记录时，索尼官方就会限制使用该信用卡的账户登录PSN，并出现“非法使用信用卡”的提示。如果你现在还想登录PSN的话，只能联系之前的卖家让其确认自己的信用卡是否还处于可使用的状态，最后再联系索尼官方客服对你的账号进行恢复操作才行，如果只是单纯地进入“帐号管理”删除现有的信用卡信息是没有任何作用的。

①请问现在X360所谓的双光驱机器是怎么回事？②港版主机能玩日版游戏吗？[陈映东]

①由于之前新版的X360无法通过刷光驱的方式进行破解，所以国内的很多电玩店都开始普遍采用更换光驱的方法来满足玩家破解的要求，而更换下来的光驱则让玩家自己保存，这样一来就等于购买X360主机后同时拥有了两个光驱，时间一长就形成了“双光驱”的说法。②港版主机设计上是可以运行NTSC－J制式游戏的，所以港版主机能运行日版游戏没有任何问题。

最近购入了Wii（使用D2C芯片改机），可是却发现有些游戏会导致机器震动得很厉害，为此我还买过一些不同碟号的相同游戏做实验，发现某些碟号的盘就很好，机器运行很平稳，其他就恰恰相反，请问这是机器的IC兼容性问题，还是D版盘的问题呢？[fcisgod]

根据你所描述的情况，既然你能够正常地运行游戏，那就说明机器的震动和IC的兼容性没有关系，应该是由于D版盘的质量问题引起的，所以为了避免长期使用劣质光盘对光驱造成损伤，建议你在购买游戏时多观察碟片的质量，或自己下载游戏镜像刻录比较好。

最近想买一台X360，所以有几个问题想请教一下。①X360游戏的标准分辨率和画面比例分别是1280×720和16：9的吗？如果是的话，那么秋季更新的16：10画面有什么具体影响吗？②在19寸宽屏（16：10）显示器上用HDMI转DVI线，相对于VGA来说是不是效果更好？可以选择和VGA一样的分辨率吗？③在玩D版的情况下，更新主机系统是在线更新好，还是用U盘更新好呢？这两者有什么区别吗？用后者是不是更安全些？[彭强]

①目前新版的X360主机由于已经支持HDMI接口，所以最高可以输出1920×1080分辨率的逐行扫描画面（即1080p），而对于X360游戏来说，其实并没有标准分辨率和画面比例一说，你提到的720p和16：9虽然属于比较普遍的情况，但不同的游戏根据厂商制作的标准还是会有一定差别。今年的秋季更新主要增加了支持硬盘安装游戏、虚拟形象等实用功能，其中对应16：10画面显示（仅限于VGA和HDMI的输出方式）是针对目前宽屏显示器市场以16：10居多的情况而作出的人性化改变，这样你在用16：10的显示器玩X360游戏时画面就不会被拉伸，而是自动在画面上下叠加两条黑边，以保持画面以16：9的正常比例显示。②使用HDMI转DVI线虽然可以选择和VGA一样的分辨率，但是根据部分使用这种方式连接显示器的玩家反馈来看，采用这种方式实际得到的效果并没有直接使用VGA线好，而问题主要就在于转换器的质量参差不齐，经常会出现偏色、信号干扰等影响游戏体验的情况。③由于微软官方是以玩家连接Xbox LIVE后主机反馈的信息来判断是否BAN机，所以对于改机玩D版的玩家，还是尽量采用U盘更新的方式比较好，而单纯地比较在线更新和U盘更新两者的区别估计就是谁快谁慢的问题了，当然这就取决于你的网速。

前几天在214期的“问题小卖部”中看到晴天在关于PSP莫名其妙漏电的问题提到：“每次确定PSP是否都彻底关机，而不是处于待机状态”，顿时才想起自己的PSP买了差不多3年，每次关机都是直接往上推，也就是没彻底关机，不知道这样一直待机状态会不会对主机造成损伤呢？[crazyshark]

虽然一直处于待机状态对主机是否有损伤目前还没有定论，但对于目前大多数数码产品所使用的充电电池来说，它们的寿命都取决于充电和放电的次数，而长期保持在待机状态其实就等于变相地让电池放电，充电的次数自然也会更加频繁。所以平时主机长时间不使用的话，最好还是养成彻底关机的习惯比较好。

游戏 GAMES

PSP版《湾岸午夜俱乐部 洛杉矶》中洛杉矶地区达成100%后提示有一辆警车，可我回车库却怎么找不到？究竟要怎样才能使用它呢？另外能告诉我20个隐藏黄色汽油桶的位置，现在还差四个，找得特别郁闷……[snake_jecht]

你所指的这辆警车（LA POLICE CAR）是不能在“生涯模式”中使用的，只能在“QUICK RACE”和“ARCADE”中才能选择，而下方的附图就是全部20个隐藏汽油桶的大致位置，到达指定地点后在附近仔细寻找即可。



因为最近《深渊传说》出了动画，所以突然有种将它完美的冲动，但其中却遇到几个问题希望得到解答。①偷骷髅战士身上的FS时，想偷盗成功后逃跑再继续偷盗，但要怎么才能在战斗结束前知道是否偷到FS了呢？②怎么才能知道料理熟练度是否全满？③女主角“女性响士”的称号需要触发“ティア教ルーク音律事件”得到称号“お姐さん”后，再从最终迷宫深处发生剧情并回到ルーク断发的地方才能获

本期读者语录 韶关 李伟健：光盘真是太长太厚道，看到我在椅子上睡着了……当然，没睡午觉也是一大原因。（晴天回复：这位读者大人，你也忒不厚道了，下次还是记得精神饱满地观赏我们为你炮制的游戏大餐吧！）

得，但我在一周目时已经获得了称号“お姐さん”并且继承了下来，那二周目是否还要再触发一遍该事件才能得到称号“女性响士”呢？④有一个全体换装称号需要二周目フリングス死亡后才能获得，但フリングス是谁啊？［寻宝］

①游戏中能够附加偷盗效果的特技有很多种，再加上战斗中也没有特别明显的提示来告诉玩家是否偷到了物品，所以要想成功偷到物品只能尽量多使用这些特技了。②在制作不同料理时可以从人物头像上的★数来判断他们对该料理的熟练度，每名角色最大为3★。③由于这两个事件是有承接关系的，所以要获得“女性响士”的称号必须先触发得到“お姐さん”称号的事件才行，另外你够细心的话，你还会发现二周目继承称号后，相应事件中角色的对话也会发生很微妙的改变哦。④当二周目后期第一次进入“アブンーブゲート”并完成这里的情节后，返回“水上の帝都グランコクマ”的“ピオニー陛下の私室”与侍女对话就能获得“アビス系”的全员换装称号。

之前不是听说《世界足球 胜利十一人2009》中会有裁判模式吗？怎么在网上都没有看到其他玩家讨论呢？该不会又像前作的个人模式一样夭折了吧？而且网上有玩家说这个模式只有PS3版有，但我的朋友玩欧版也没有听他说过啊……我是日版的X360，一直在等，究竟有没有裁判模式啊？［snake_jecht］

无论是X360还是PS3版的《世界足球 胜利十一人2009》中都没有“裁判模式”，而你在网上所听到的都只是一些不可信的传闻而已，这点估计要让你失望了。

①听说在PS2上的《恶魔城 无罪的叹息》中存在一个可以刷钱的道具复制大法，具体该如何实现呢？②PS2游戏《神之手》赌场内的VIDEO POKER是如何刷钱的？我现在打到第二大关，为什么赌场内VIDEO POKER的最大注额只有300，攻略上不是说有1000吗？③PSP的《寂静岭 起源》为了达成多结局是不是只能将游戏玩通三周目？有没有其他更简便的方法？［王轩］

①在游戏一开始进入城堡的第一个记忆点房间外走廊会看到一个被封住的窗户，之后站在从第二个烛台数起被绿光照到的第二块地面的地毯边缘面向这扇窗户，按下START键进入系统菜单下的物品栏，在任意道具间每按一次↑↓键就会让它们的数量+1，从而实现道具的复制。②VIDEO POKER的最大注额会根据流程的进度不断上升，再继续发展剧情看看吧。③根据游戏的设定，要达成所有的结局必须完成游戏的三周目才行，并没有其他简便的方法，看了以下的条件你应该就会明白了：

结局	达成方法
Good Ending	一周目通关
Bad Ending	二周目杀200个敌人以上
UFO Ending	三周目从医院对面的楼梯上去可以获得“502房钥匙”，之后再将剧情发展到湖畔旅馆，直接前往502房即可

我最近在玩《DJMAX 酷懒之味》，但却发现游戏里本应该有人唱的歌曲到游戏里就没人唱了，而且目前为止玩到的所有歌曲都是这样……不知道这是游戏原本的设定，还是系统版本的问题呢？（我的系统版本是3.71M33-2）［panfeng83571501］

目前已经确认你所遇到的这个情况在PSP系统为4.01以下时都普遍存在，所以要解决这个问题惟一的方法就是将PSP系统升级到4.01以上。另外由于从低版本系统升至4.01以上后，有可能会出现游戏存档不通用、某些自制插件无法正常使用的情况，所以建议你事先将记忆棒中的资料进行备份。最后即便是升级到高版本，使用ISO游戏偶尔也会出现读盘较慢、死机等现象，这点也需要你有提前的心理准备。

最近在玩《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》，但走克罗仙路线来到一个很像书房的地方，地上有几堆书，正前方有几个光圈，就不知道该怎么通过了？这里地图上没有敌人，只有克罗仙和一只鸭子，鸭子说要我整理什么东西，好像是把书摆整齐，但我试了下，无论我把书横着摆一行，竖着摆一行，甚至斜上、斜下都没有反应，究竟应该怎么办啊？［淮南 刘学］

其实这个谜题类似于大家比较熟悉的“推箱子”，你只需要将书堆全部推到上方的光圈处即可。如果中途不小心推到了死角，与克罗仙对话选择第一项可以返回初始的状态重新挑战。



▲五个书堆没有固定的对应关系，所以解法也并不复杂。

我在网上看攻略说中文版《蓝龙》可以从“太古五龙讨伐任务”中的魅影龙身上偷到“奈那的耳环”，但我偷了上百次，怎么还是偷不到呢？究竟我该怎么才能偷到手啊？［kevinsephiorth］

由于该物品属于珍稀道具，所以必须装备战斗形态“刺客”32级学会的技能“神偷”，再使用“偷盗”指令才能从BOSS身上获得。



作为一种身分和技术的象征，自从PS3的奖杯系统上线后，不但成为了很多PS3玩家选择游戏的一个全新标准，什么游戏的奖杯最多，什么游戏的奖杯最好拿自然也成为了近期最热门的话题。在本期的来信中晴天就发现了很多询问奖杯相关情况的问题，并选择了一则关于近期关注大作《抵抗2》的来进行回答，同时在这里也顺便向广大读者征集关于“奖杯研究”是否应该在杂志上专门开辟新版块的意见，请将反馈发送至Ucg@ucg.com.cn即可。

我买的美版《抵抗2》可以调成日文字幕或者语音吗？顺便能不能告诉我《抵抗2》全奖杯列表？［雨音熏YUI］

美版《抵抗2》是无法调出日本字幕和语音的。而以下的奖杯列表中（整个游戏共40个奖杯），省去了流程通关必然会获得的，其中要求玩家使用特定的武器消灭掉一定数量敌人的奖杯，与游戏的难度是没有关系的。

特殊奖杯列表

名称	类型	获得方法
Berserker	铜	于在线对抗模式中使用过全部特殊能力
Covert Ops	铜	在单机流程中拿到5个文件
Exotic Weapon Collector	银	在单机流程中用每种武器干掉20人
Explosives Expert	铜	在单机流程中以爆炸性武器（如Carbine 40mm、LAARK和手雷）干掉150人
For Close Encounters	铜	在单机流程中以Shotgun爆头10次
I See You	铜	在单机流程中用Auger穿墙干掉50人
Killing Machine	金	于在线对抗模式中完成万人斩
Master Spy	银	在单机流程中找齐全部文件
Mind Your Surroundings	铜	在单机流程中用爆炸物（如汽车、油桶）炸死50人
Nowhere to Hide	铜	在单机流程中用Bullseye的R2功能标记30个敌人并干掉他们
OMGWTFBBQ	金	在Superhuman难度下完成单机流程
Pincushion	铜	在单机流程中用Hedgehog干掉50人
Point Man	银	于在线对抗模式中拿到100万分
Primarch Hunter	银	于在线合作模式中干掉200个精英奇美拉
Pyromaniac	铜	在单机流程中用Bellock Semi-Automic、Air-Fuel Grenade、Spider Grenade或爆炸物令100个敌人燃烧
Rampage!	铜	在单机流程中干掉40个hybrid
Salute Me	银	于在线对抗模式中升到中尉(Lieutenant)
Sharpshooter	铜	在单机流程中用Fareye或Marksman开镜爆头30次
Snipe Hunt	银	在单机流程中干掉30个Spinners
Specter Initiate	铜	于在线合作模式中完成20个任务
Specter Intel	金	于在线合作模式中完成所有任务
Specter Officer	银	于在线合作模式中将任意职业升至30级
Specter Recon	铜	于在线合作模式中拿到50个gray tech
Spitting Lead	铜	在单机流程中开着Wraith的防护罩干掉50人
Talk To The Hand	铜	用Augen的R2功能反弹150发子弹
Team Player	铜	于在线合作模式中，在8人组队的情况下完成5个任务
They Go "Boom"	铜	在单机流程中用Magnum的R2功能干掉30个人
Tour of Duty	铜	于在线合作模式中将所有关卡都打过一遍
Up Close and Personal	铜	在单机流程中用近战武器干50人
Wrecking Machine	铜	在单机流程中摧毁40辆载具
Xenocide	银	在单机流程中完成千人斩

本期读者语录

Email 那个谁：记得不久前我们可爱的UCG还是9.8元时，我拿十元钱找回2角，买了两期可以上一次厕所，这不得不让我们一个月上一次厕所。现在变成了12元，我拿二十元找回8元，半个月可以上N次厕所（UCG是一个很人性化的杂志啊）。（晴天回复：厕所管理员看起来应该是最大受益者……）

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！



○和远方的朋友用手书来往了一次信件，在这个充斥着0和1的数字时代，手写的信件已经变得珍贵且充满了感动的力量，这让我也再次坚定了对书信来往的眷恋。

△《生化危机5》试玩版提供下载的头一天晚上，我做梦梦到自己已经来到办公室，下载也已经完成，刚开始游戏，Gouki就进来了，于是我俩一起玩，玩了一阵子，我俩突然发现这个试玩版和我们在TGS上玩的不一样，大喜过望！结果纱迦走过来，不小心踢掉了电源线，于是我的梦也醒了……

□最近从海外邮购的一些书籍和CD/DVD之类的资料，几乎达到了百分之百被海关扣下需要提交报关申请的概率，再加上不同快递公司的工作效率和工作步骤有所不同，所以那几日几乎每天都在和他们打电话交涉，不知道这“严防死守”的风头什么时候能过去……

×掌机王Liky也终于完成了人生的重要一步，想当年我刚来到编辑部的时候，就是和Liky在同一间屋子里住了一年多，如今我已拖家带口，他也进入甜蜜的二人世界了，呵呵。在此特地再次恭喜他们新婚快乐百年好合，并祝他早日抱上掌机小王！



▲男人和女人在结婚那天是最帅最靓的，此话绝对不假！

本期个人签名

泡腾片和橘子水根本就是两码事！



■《梅兰芳》比预想中的好看，十三燕和梅兰芳的对手戏尤为精彩，只是陈红的表演貌似和其他演员合不上拍，很空洞。没办法，谁让人家是导演夫人呢？接下来比较期待就是冯小刚回归贺岁档的《非诚勿扰》，看看今年葛优和冯导之间能擦出什么火花吧。

■《WE2009》的亚版似乎没有“DOWNLOAD”的选项，这也意味着不能下载官方更新的内容，想要购买亚版的同学一定要注意了。不过，经过我们测试《WE2009》的网战的确比《PES2009》要流畅许多，时有时无的延迟基本可以接受，无视官方下载内容的玩家还是可以优先考虑购入《WE2009》的亚版，毕竟比日版要便宜不少。

■天气越来越凉了，终于有些冬天的感觉了，据说近期又要迎来一轮全国范围的大幅度降温，各位读者可要做好保暖工作呀。

本期个人签名

孟小冬再也不见梅兰芳。



★上次说到的闪电结婚的某人近日终于举办了婚礼。说起来虽然已经有无数同学朋友结婚，但是因为距离太远一个都没能参加，这次还是本人平生第一次参加婚礼(*^_^*)另一方面也是抱着取经的目的前往。其实整场婚礼印象最深的是——酒楼派的司仪肯定是个说相声的……

★不久前刚买的一辆亮闪闪超好骑的新自行车骑了不到两星期就被偷了，而另外一辆破车没有上锁地放在原地一个多月也无人问津，看来现在的小偷也是很讲究档次的。由于担心继续被偷，只能将小偷也不愿要的破车修理了一番，重新咯噔咯噔地骑着上班，难道我就是只能骑破车的命么？(T_T)

★有读者从小编寄语中的“花钱如流水”和“经常有人向星夜借钱”等只言片语推断“星夜定然是有钱人”……怎么就没人根据寄语里常常提到的“用破手机”、“骑破车”、“轮胎老爆”等推断“星夜是穷人”呢？

本期个人签名

家穷人丑，一米四九。



1.看了期待已久的《生化危机》电影版，最为悲痛的莫过于发现帅气的里昂完全长残了……帅气的鹅蛋脸(也许是方脸？)变成了刀条脸，扑闪扑闪的大眼睛变成了狐狸眼，最可怕的是气质从阳光男变成了冷峻阴沉型，就连幽默感也完全丢掉了，导演就没有发现这个里昂和《生化危机4》里的完全是两个人吗(……orz)？

2.自从在“小编寄语”里提到几次关于做菜的事之后，就有几名热情读者写信来推荐了一些懒人菜谱给我，像是什么小葱拌豆腐，魔芋鸡丝汤等等……在这里首先要感谢一下这几位读者，不过我试了几次新菜谱后都悲惨地失败了，难道是我真的太缺乏做菜天赋吗……

3.天气最近越来越冷了，每次走过小区现在已经变成儿童游乐场的空游泳池时，我都会情不自禁地幻想，如果再倒一点水进去就可以直接改成滑冰场了(－_,－)。

本期个人签名

脸变了也就算了，连性格也变了？



●这几天都在玩《生化危机5》的试玩版。在玩的时候我越来越觉得细节丰富的战斗才是让人反复游戏的动力所在。而在战斗细节这个方面欧美游戏始终做得不够，比起前段时间推出的《死亡空间》，虽然它很大程度上借鉴了《生化危机4》首创的越肩视点，并且加入行进射击，但是由于这个游戏中敌人的攻击方式和受伤反应都太单一，导致战斗部分还是没有《生化4》那么耐玩。为什么拥有更高技术的欧美厂商就是不开窍呢？

●玩过《波斯王子 奇迹》之后我想说：“简直把育碧看透了！”所谓看透了就是育碧做出来的游戏都是一个味道，你玩第一关和玩最后一关所做的事情和游戏体验几乎是一样的。《彩虹六号 维加斯》、《刺客信条》、《分裂细胞》……都是流水线做出来的。就和现在各种酒席的菜一样的，外表看着还很漂亮，结果嚼两口就不想吃了。

●前段时间我在小编寄语中爆料说编辑部某人闪婚了。这不，前几天该男子正式举办了婚庆酒席，编辑部多人前往。在此祝贺他Good Work！

本期个人签名

看了一段youtube视频，我觉得养河马是件很时髦的事情。



休息的时候被几个在同一座城市的老同学拖出去寻找秋天的气息。先是在住处附近的一所公园里放风筝，而后又去爬山。折腾了大半天的结果是，秋天的气息非但没有寻找到，反而把自己的两条腿跑得又酸又痛，一连几天都没有缓解的迹象，就连走路的时候都要撇着腿走。大家有没有什么治疗腿脚酸痛的偏方，赶快提供给我吧！

一天与某个同乡闲聊QQ，对方在感叹这一年来家乡变化的同时，还发给我好多照片，看得我心里暖暖的十分舒服。不过这也让我越发显得想家了。赶快过年吧，过年就可以回家度假了，就可以看到家乡的雪景了。过年真好！

本期个人签名

【无奖游戏竞猜】头套麻袋手提链锯已经过时了，要知道现如今都以钢针穿刺加肩扛巨斧为时尚！



本期读者语录

乌鲁木齐 汪雷：杂志光盘中编辑们的《灵魂能力Ⅳ》的比赛优胜者没有奖品吗，还是有奖品但怕我们眼红不敢说？我建议以后每期杂志光盘中都放上一些小编们玩游戏的内容让我们开开眼界。（纱迦回复：其实这只是编辑部无数场大战中的一届，以后我们还会放更多小编的游戏视频，比如这期的《生化危机5》DEMO。）

·《梅兰芳》是今年比较期待的电影了，看到火云等编辑都已经去看了首映，让我的心里也痒痒的，应该不会让我失望吧。说到京剧，想给感兴趣的人推荐早先看过的一本书，章诒和写的《伶人往事》。如果看过《往事并不如烟》的读者应该对章诒和这个作者不算陌生吧，由于有着亲身的接触，在她的笔下那些京剧名家不但生动，也透着悲凉。

·我的天，截稿前居然看到了Windows 7的开机画面，而且说明年一月就会推出，微软的速度可是够快的。可怜我笔记本里预装的Vista系统至今还在隐藏分区里没有用过，看来有空得抓紧安装上用一用了。

·算是迟来的感叹吧。最近开始借来炎骑士的Wii操练《超级马里奥银河》，游戏实在是太棒了。老任的游戏总是把难度和成就感调节的非常好，在3维的星球上机关的精巧程度和乐趣似乎也×3了。



本期个人签名

截稿后就去电影院。



▲生活真的是不公平的。

▲年假回了一趟太原。没什么惊喜的事情，不过见到了一个超猛的苹果……虽然自以为前半辈子去过了不少地方，但70元一个(每公斤136元)的苹果还是第一次看见……而且是在太原这个消费水平普通的城市里面的一个很普通的超市里——现在真的有金融危机么……

▲根据东莞市外商投资企业协会的估计，广州市、东莞市和深圳市的4.5万家工厂中，有9000家预计将在2009年新年前关闭，这其中很多大型工厂有几千名员工，这么多农民工面临失业，如果家里没有耕地，明年该怎么过？大规模的失业人口也会给社会治安带来重大的压力，希望明年不要像今年这样多灾多难。

▲12月6日参加了LIKY的婚礼，同时坐了一次性感的奥迪Q7，在这里要祝他们夫妻俩生活幸福美满。认识LIKY是六年前，当时我们两个光棍把相当一部分工资拿来买相机和镜头，经常跑去各种地方拍照，时间过得真快啊。



本期个人签名

这时我看到家门突然打开，原来你早已经明白……你说吃一次亏才会学一次乖，明天让我们重新再来。(郑智化)



[游戏]这一期，我几乎把所有的游戏时间都给了《啪嗒嘭2》，每次放下PSP时总有些意犹未尽的感觉。说起来，PSP的金手指方便而又完善，何必花大量时间去刷素材呢？不过有不少游戏的乐趣就在于此，一动用“老金”，那其中的动力和乐趣就全没了。所以，对于自己喜欢的游戏，各位玩家还是要尽量远离老金诱惑。

[感叹]想想两年前，我连根胡萝卜都不会削，而现在却可以轻轻松松搞出三菜一汤，好味道让自己都感动到泪目。唉，时间真的可以改变人啊！

[生活]中午吃饭的时候，我一般看的电视节目是中央二台的《财富故事会》，光头王凯(去年曾为《变形金刚》电影国语版的擎天柱大哥配音)的主持风格我比较喜欢。有一天，可能是王凯有事，主持人临时换成了马斌。节目看了一半，胜嫂突然来了一句：“咦？主持人怎么把头发留长了？”一口饭立刻从我嘴里喷了出来……





▲您说这二位，哪儿长得像了？

本期个人签名

远离一切辐射源！



★不可否认，泰坦上期发表的关于“新作必须做得更好”的理论是相当正确的。其证据就是，《COD 战火世界》的网战目前尚未完成一转，而期待已久的《生化危机5》玩过DEMO之后居然觉得没劲。下期的《高达无双2》千万不要让我失望啊！已经很久没玩过像样的《无双》了。

★PS3因为有百名好友的限制，导致不能回应很多朋友的好友邀请，为此我决定每月清理一次，凡距离上次在线时间超过1个月的好友将被清理。如果有人因为这个原因被我删掉，还望海涵。另外有玩友反应给我发消息却没有收到回音，这是因为我当时在繁体中文环境下玩游戏，那个输入法我完全不会用。在这里也一并致歉。

★把手机换成了iPhone 3G，这也是我头次使用苹果的产品，果然对一堆设定感到严重不适。不过手机本身还是非常棒的，除了不能转发短信接收彩信无黑名单功能不能录像……(请一口气念完)另外严重质疑之前业内人士的苹果威胁任天堂一说，因为两者的游戏功能以及现有游戏完全不是一个级别的，苹果仅是在销售渠道上占优势。

本期个人签名

用户往往并不知道他们想要什么，但是我知道。(苹果总裁乔布斯)



★由于南方人的饮食习惯几乎不会接触到生的食物，所以自己第一次过敏经历的具体发生时间已经不可考，而就在前几周，因为好友的强力推荐尝试生鱼片后，可怕的噩梦终于再次降临。最后根据医生的嘱咐，要想尽快恢复只能忌吃辛辣和油腻的食物，好吧，我承认对于“无辣不欢”的我来说，这条限制的杀伤力已经超过了我能忍受的极限，但不能忍我又能做什么呢？T_T

☆“适应总是需要一个过程”这句话说得的确没错，虽然上次自己还在抱怨iTunes的操作不但复杂而且超不人性化(至少对第一次用的人来说)，但是前段时间自己还是老老实实地将保存在iPod里音乐全部添加上了封面，而且看着浏览界面那华丽的显示方式，竟产生了一种莫名的满足和成就感，不知道这算不算“Apple FAN”必须具备的一个基本素质呢？

★NDS重制的《超时空之钥》只能用厚道来形容，因为当晴天完成本期研究的写作后才发现花费的时间竟然和主线流程通关相差无几。13年前用豪华的阵容铸造众多玩家心目中的经典后，这次对于老玩家来说更多的则是感动与意外的收获，其中自然包括全新的隐藏结局啦。



◀听过《蜂蜜与四叶草》真人版的OST后就开始关注“坚叔”的音乐，虽然有点火星，但还是发张新专辑的封面和喜欢他的读者分享一下(笑)。

本期个人签名

事实证明我对生的食物过敏……



★截稿前的几天，《勇者斗恶龙IX》又有了新的情报，但也只是公布了酒馆中的三位担任服务员的女性角色，主线剧情仍然只字未提。还有三个多月游戏就将发售了，SE却还是在本作的实质性宣传上不紧不慢，真是让人干着急。

★有一名在外地念书的读者发来电子邮件，问小编是不是也有想家的时候，回答当然是肯定的。小九来到编辑部是上学以来离家时间最长的一次，所以经常会忍不住有想家的念头，但是一想到今年过年时间相对比较早，就顿时觉得生活变得有盼头了许多，想必不少身居外地的读者也是如此吧。

★揭开2D格斗游戏华丽新篇章的《BLAZBLUE》终于正式走进街机厅，石渡太辅再次以出众的游戏素质给我们这些“《罪恶装备》系列”的死忠带来了新的感动。国内的玩家如果暂时没有条件玩到本作，可以期待一下预定明年发售的家用机版。



◀团长大人虽然游戏化进程顺利，但是动画第二季和小说第十卷却让人等得头发都白了。这款Max Factory预定明年春天推出的“凉宫春日的激奏”1/8手办做工和造型相当不俗，价格也不高，也算是给大家稍微止一下渴吧。

本期个人签名

原来人的极限果然是不可估计的……

本期读者语录 沈阳 刘涤非：十年前吾找到了我的生存目标，现在吾只有电子游戏了。我会一直走到黑的！(纱迦回复：我觉得你的话有些消极哦，尝试多寻找一些乐趣吧！就算只有游戏，也一定可以找到志同道合的朋友！)

编辑部落

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

UCG BLOG beta 1.1



· 写在前面 ·
FOREWORD

《梅兰芳》上映的第一天就和几位同事跑去影院先睹为快，对这部电影的期待一是因为关于梅兰芳先生这位爱国京剧大师的影视作品少之又少，二是想看看陈凯歌是否能够突破《霸王别姬》。影评曾经说过有陈红在陈凯歌就拍不出好电影，但是两个半小时的观影过程给我带来了许多惊喜，前50分钟左右梅兰芳青年时期与十三燕之间的对手戏是整个影片最大的亮点，想知道如何个精彩法，还请各位自行观看影片吧，火云已经洗心革面做个坚决不剧透的好青年。本篇博客火云并不打算就此来一次爱国主义教育和京剧知识普及，影片中梅兰芳和孟小冬初次见面，孟小冬脱口而出的一声："梅大（长音）爷！"，随后被梅兰芳指正应该把"大"字发成短音，同是一个词却因为语气和长短音的不同而大相径庭，按照孟小冬的叫法梅兰芳就变成了她爸爸的哥哥了。有时同一个词放在不同的场合或因为某件事情的发生会被赋予其他的特殊含义而逐渐流行起来，看到这里时火云就想起了编辑部中发生的一些趣事，趁着这个机会与各位分享一下。

闲聊编辑部

火云发表于
2008.12B（总第216期）

馄饨 混沌

南北方言差异巨大，不论在吃的还是用的方面同一个东西总有着让你完全想不到的不同叫法，由于编辑部中汇聚了来自祖国各地的同事，所以这习惯用语上自然也是千差万别。比如吃饭时点同一样东西就能有好几种叫法，晴天要一碗抄手，星夜和火云分别要了一碗扁肉和馄饨，飞行员则点了一份云吞，结果就是服务员端上来的是四分一摸一样的东西。方言的不同也会造就每个人的在习惯用语上的发音不同，火云的一个福州室友就经常在"l"和"r"的发音上犯错误，此君每天临睡前缩在床上大叫"易守蓝攻"能都让我们笑上好一阵子，他还经常声称自己是"正紧人"。

各个地方语言环境上的差异不仅仅体现在吃穿住行上，和我们游戏玩家最贴近的"游戏语言"也是千差万别，当几个小编聊起当年自己在街机厅内的见闻时，也会不时让我们脑袋中冒出许多问号："他说的和我想的是一个东西吗？"。



纱迦就经常被我们称为活在平行空间的小编，他的游戏事迹那是相当丰富，从他那里经常能够听到让人匪夷所思的趣事，比如Capcom当年红极一时的街机游戏《名将》中侵入敌人基地的一关到了他那里就变成了"电视机厂"，而且据说这是当年他们那里的街机厅流行的叫法……由于当年几乎无法通过网络来了解官方的咨询，所以这游戏中的人与物在各个地方就被赋予了不同的地方特色。最近X360和PS3上《超级街头霸王Ⅱ TURBO 高清混合版》又让编辑部内重新掀起了街霸风，火云发现和隆们当年含糊不清的喊声在每个地方的"翻译"也有所不同，"泰哥萝卜汤"和"来个泡泡糖"哪个是正宗发音，哪个是旁门左道争论了半天到最后也没有个定论。

· 最近发表 ·
LATEST TOPICS

硝烟散尽
纱迦发表于2008.12A（总第215期）

航展行记
炎骑士发表于2008.11B（总第214期）

我最喜欢的10首中国风歌曲
胜负师发表于2008.11A（总第213期）

小黑屋

某人不经意的一句话也许就会成为编辑部内的流行词，而且流行词经常还会衍生出"特别版"、"加强版"，堪比Koei。诸如"胸口碎大石"和"扮大雁"等恐怕是各位读者也都知道了的编辑部内通行的"黑话"（近日看到某人的签名改成了"胸口碎腹肌"，恐怕是健身已经到了走火入魔的阶段）。小黑屋的前身是编辑部内的游戏室，每当有大作发售的日子这里都将人头攒动充满了欢声笑语，但是除了电视和游戏机之外这个房间内还摆放了一台可以截取高清游戏图片的电脑，每当有次世代游戏需要制作攻略时，负责的小编就会常驻此处，有时加班到太晚就干脆躺在屋内的沙发上对付一宿。虽不是关禁闭的小黑屋但胜似小黑屋，久而久之"小黑屋"的"恶名"就这么流传开来，每当有小编进入游戏室截图都会被我们称作关小黑屋，也许不久之后小编们之间的打招呼方式会变成"今天你小黑屋了没？"……

"简直不要钱"，这是每当有人在编辑部内部的通信工具发出某某游戏限定版以及其价格的消息后，经常能够看到的回复。你可千万不要被这句话的表面意思所蒙骗，因为一般发送该消息的小编99.99%不会购买该游戏，这句话的完整形态应该是"简直不要钱——才能买得起"，所以该词所表现的意思可以等同为"顶"之类的纯水回复。

· 最近回复 ·
LATEST COMMENTS

RE：闲聊编辑部
【2008-11-10 17:07:33 By：玛娜】
原来扁肉也是馄饨……

RE：闲聊编辑部
【2008-11-10 17:08:03 By：晴天】
在我的印象中，飞行员最喜欢把《泪洒三重冠》说成"泪洒五庄观"，而"玩偶像大师"的真相其实已经掌握在某小编的手中，但为了保证他的人身安全让我们将它当作一个永远的秘密比较好（笑）。

RE：闲聊编辑部
【2008-11-10 17:16:22 By：多边形】
陈凯歌先给自己拍出一个人生的新低，之后再怎么折腾人家都会拿来和这个新低比，一看，哦，原来还不错，人生从此又高大起来。什么？你没看懂我说什么？那你在看《梅兰芳》之前先去看看《无极》吧。（坏笑）

RE：闲聊编辑部
【2008-11-10 17:29:35 By：纱迦】
飞行员玩《偶像大师》是有照片为证的，不过照片现在不知被谁删了……

拿走 拿走

这是ACE飞行员的口头禅，该词在飞行员与晴天对话的条件下有出现几率上升的效果，众所周知飞行员是编辑部中铁骨铮铮的美版游戏硬汉，而晴天则是专攻可爱风格加走格子领域，所以二人在一起时经常会出现爆笑的对话。当晴天将《魔塔大陆》之类的可爱风游戏拿到飞行员的面前时，飞行员必然会像唐僧见了人参果一般皱起眉头紧闭双目双手合十道："拿走，拿走！"，美版硬汉的形象瞬间高大起来。不过据说有人曾看到过飞行员偷偷在角落里兴高采烈地玩着《偶像大师》，当然，这也只是据说而已，我们找不到任何佐证能够证明这件事的真伪。

写着写着发现本篇博客变成了编辑部大爆料，其实虽然临近截稿的几日编辑部内噼里啪啦的键盘声总是会弥漫出紧张的气氛，但是平日里可是充满了笑料，一个不留神便会产生新的"段子"并流传下来。火云很高兴与各位分享这些段子，当然，前提是经过这次爆料之后能够幸存下来。嗯，我已经听到某人正在磨刀的声音了……

本期读者语录
合肥 文纯：男人要有骨气，男人要有激情，男人要有才华，男人要坚强，男人要幽默，男人要有智慧，男人要踏实，男人要善良，男人要有霸气。里面男人可以全部换成UCG。（火云回复：严重鄙视重男轻女的行为。）

辞旧迎新 跨年活动 天下聚会

厦门玩家大型见面交流会

2008－2009 http://www.levelup.cn/

焦点聚会预告

厦门第6届天下聚会



主办 游戏机实用技术杂志社

协办 厦门科技协会
厦门91区社区
厦门信息协会
厦门玩家社区群

时间 2009年1月1日 13:00－19:00

地点 厦门市湖滨南路科技大厦(金雁酒店旁)4楼会议厅

活动大致内容 人员签到；组委会致辞；游戏比赛；抽奖。

ACE飞行员：2008年要离开我们了，当各位读者拿到杂志时，12月已经走过了一半的时间，12月13日的上海掌机聚会也结束了。今年春节来得特别早，从现在开始每个人都要总结自己一年的工作，所以大家都显得特别忙，原本应该热热闹闹的圣诞元旦仿佛在忙碌中人们也只能获得片刻的歇息。厦门是最早举办"天下聚会"的城市，时至今日已经举办了5届"天下聚会"。2009年1月1日，厦门将迎来他的第六届"天下聚会"活动。本次厦门聚会得到了多方面的支持，并且还提供游戏主机作为比赛的奖品，算是一次大手笔的聚会了。如果你有时间，交通方便的话，不妨关注一下这个聚会。

由于圣诞和元旦期间其他城市还会陆续发布聚会信息，所以请密切留意

http://juhui.levelup.cn/

小时候，曾经因为游戏，哭过闹过，那时的我们，对游戏就有了一种迷恋与不舍，时代变迁，如今的我们，终于有了一个属于自己的游戏空间，在游戏中，我们并肩，在游戏中，我们欢笑，有苦有笑，只因那份最诚挚的情意，书桌上，那最后一页日历，也预示着2009年的脚步，离我们又更近了一些，昔日的战友，你还好吗？游戏的伙伴，你们都快乐吗？一年的奔波，一年的苦读，现在，让我们再一次聚首2009年厦门电玩群"天下聚会"，让我们在这个冬天，让我们再一次回忆那曾经孩提时代的欢笑

活动安排

12：30－13：00，玩家入场，签到。
13：00－13：30，由主持人致辞。宣布活动内容及比赛项目、规则。
14：00 比赛项目PSP《山脊赛车》、NDS《俄罗斯方块》小组赛
15：00 比赛项目 PSP《DJMAX》、NDS《马里奥赛车》小组赛
16：00 比赛项目 PSP《太鼓达人》、NDS《应援团》
17：00－17：30 小奖品抽奖和游戏问答
17：30－18：15 各比赛项目决赛
18：15－18：45 活动尾声，抽取各大奖
19：00 活动结束

活动抽奖奖品设置：(另有其他比赛奖品，待定)

一等奖：Xbox360 一台
二等奖：PSP－3000 一台(可能变更为NDSi)
三等奖：GBM 超便携掌机一台

比赛项目

PSP：山脊赛车、DJMAX、太鼓达人
NDS：马里奥赛车、俄罗斯方块、应援团
Wii (娱乐赛)：拳击、网球、保龄球

比赛状况视现场比赛情况和报名人数将会有所改动；
比赛期间不得干扰参赛者，不得使用类似金手指等作弊器，违反以上规定者将取消比赛资格，情节严重者举办方有权将其逐出会场。

中国玩家自己的年度游戏评选活动！

BLACK•HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

TV GAME 大赏

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由黑角公司全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社

主办媒体：游戏机实用技术 TV GAME　掌机王SP　游戏城寨　levelup.cn

2007年岁末，首届“TV GAME大赏”活动成功启动，其中“玩家评选部分”吸引了超过十万中国玩家参与，在他们投下的超过十四万张选票里，饱含着我们中国玩家对电视游戏的款款深情，也标志着“TV GAME大赏”成为首个完全属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单！

辞旧迎新，继往开来，2008年度“TV GAME大赏”又将再度启航！我们希望有更多的中国玩家参与到我们的活动中来，投下我们中国玩家自己的一票！只有您的亲自参与，这个属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单才会更加权威，更加具有活力！为了感谢大家的热情，我们联合黑角公司为大家准备了比去年更多的礼品以作答谢，区区薄礼，不成敬意，重在参与！

一、评选范围

2008年1月1日起至2008年12月31日止期间发售的所有家用机与掌机游戏均在本次活动的评选范围，具体提名名单请参考随本期《游戏机实用技术》(2008年12月B)以及总101辑《掌机王SP》附送的选票。

二、投票方式

随杂志附送的选票上将详细罗列各个评选奖项以及候选游戏提名名单，您只需在对应位置勾选自己最喜欢的一款或多款游戏(每个机种最多限选三款游戏)，并在规定时间内(以当地邮戳时间为准)将选票寄回指定地址即可。

另外，您还可以登陆www.levelup.cn网站，在“TV GAME大赏”指定页面进行网络投票，并可实时查询投票结果。(投票页面已于12月10日上线，具体请关注网站相关新闻。)

三、活动流程

2008年度“TV GAME大赏”评选活动将历时两个月左右，“TV GAME大赏(玩家评选部分)”的选票将随本期《游戏机实用技术》(2008年12月B)以及总101辑《掌机王SP》附送，其评选结果与中奖名单将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊以及同时期的《掌机王SP》上。同时玩家也可以通过www.levelup.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

四、奖品设置

一等奖 5名



次世代主机任选一台

二等奖 5名



NDSi 主机一台

三等奖 5名



PSP-3000 主机一台

参与奖 200名



UCG十周年纪念T恤衫或LU纪念T恤衫 一件

纪念奖 300名



黑角产品纪念奖

为心爱游戏投一票　赢次世代主机一台

注：本声明中所提及的调查表内容与刊期安排有可能会因为发布媒体不同而略有差异。
本次活动最终解释权归主办方所有。






www.blackhorns.com

黑角 ™

热门电玩周边品牌

装备你的装备！

2008 TV GAME大赏 玩家评选 提名游戏名单

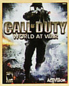
次世代跨平台

鬼泣4
Capcom 动作



3D动作游戏巅峰之作的首次跨平台演出，酷眩十足的次世代动作大戏，新主角尼禄的塑造异常成功。

使命召唤 战火世界
Activision 主视角射击



采用《COD4》游戏引擎，二战题材主视点射击游戏最高作品！用最好的游戏方式纪念二战胜利！

灵魂能力IV
NBGI 格斗



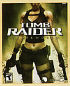
当今最强的刀剑格斗游戏！出色的画面，精美的人设外加无限可能的自定义角色系统，乐趣满载！

横行霸道IV
Rockstar Games 动作



自由度爆至极点的完美作品，完全由玩家把握游戏进程的不二选择，体验另类而真实的人生就在自由城！

古墓丽影 地下世界
Eidos 动作冒险



真正意义上的次世代《古墓丽影》，画面音效全面提升，劳拉携雷神之锤再闯地下世界的终极谜题！

死亡空间
EA 动作射击

恐怖类型的惊喜新作。令人战栗的游戏体验，太空隔绝空间中的幽闭冒险，让你重拾被遗忘的恐惧。



PES2009/WE2009
Konami 体育

蛰伏一年之后重返巅峰！欧洲俱乐部冠军联赛独家授权，一球成名强势回归，最纯粹的足球！



火爆狂飙 天堂
EA 竞速

欢迎来到自由城，这里是您狂飙的天堂！次世代最爽快最火爆的赛车游戏，考验赛车冲撞极限！



寂静岭 归乡
Konami 动作冒险

系列回归正统的诚意之作，加入了更多动作要素。震撼人心的剧情一如既往地令人难以忘怀！



孤岛惊魂2
Ubisoft 主视角射击

一场逼真的非洲之旅，一个雇佣兵的开放式冒险。更智能的敌人和更丰富的战术选择让你惊魂魄散。



完美机车
Disney Interactive 竞速



点燃你极限运动的激情，将机车的速度和人类的灵巧特技完美结合，不管是爽快感还是技巧性都让人满意。

高达无双2
NBGI 动作



和前作比有着全方位的进化，《SEED D》等人气作品也纷纷参战，这才是真正的《高达无双》！

波斯王子
Ubisoft 动作冒险



奇幻动作冒险首席代表作！神奇的不死传说，王子与公主带你领略《一千零一夜》般的异国风情！

镜之边缘
EA 动作



以极度逼真的第一人称视点展现在高楼间跳跃与奔跑的刺激与快感，喜欢酷炫的年轻人不二的选择！

辐射3
Bethesda Softworks 角色扮演



美式角色扮演游戏扛旗大作，全新游戏方式，更广阔的世界设定，让你在劫后的异业中求得余生！

PS3

潜龙谍影4 爱国者之枪
Konami 动作

"老蛇"的最终篇章，一个英雄的传奇，一个时代的终结！次世代旗舰级顶尖大作，PS3首选！



战场的女武神
SEGA 策略角色扮演

美不胜收的水彩画面与新颖的系统给战棋游戏注入新活力，战争与爱情主题令剧情相当出彩。



机车风暴 太平洋裂谷
SCE 竞速

在有着天堂般风景的太平洋海岛上狂野飙车！这是只有在PS3上才能尽情体验的速度与激情！



火影忍者 终极忍者风暴
NBGI 动作

系统革新，画面强化，真正次世代《火影》游戏。包含100个任务的单机模式耐玩度非常高。



白骑士物语 古之鼓动
Level-5 角色扮演

Level-5的王道角色扮演作品，除了乐趣十足的单机模式，4人联机部分将谋杀你更多的时间。



如龙 见参
SEGA 动作



传说之龙江户时代再现经典传奇，桐生一马演绎剑术大师宫本武藏，侠义豪情，如龙升华！

小小大星球
SCE 平台动作



创意十足趣味满分的PS3原创品牌，高度自由的自制关卡与社区化模式是游戏最大的卖点。

抵抗2
Insomniac Games 主视角射击



令人赞叹的战争场景，还有多达60人的在线对战，以及可玩性高达一百小时的在线合作模式。

死魂曲 新生
SCE 动作冒险



羽生蛇村不灭，海上警报再次拉响！尸人不是最恐怖的，带给你彻骨寒冷的是你自己的心！

魔界战记3
日本一 策略角色扮演



系列的正统续作，号称要耗费玩家400万小时游戏时间才能打穿所有要素的史上最凶游戏！

X360

战争机器2
Epic Games 动作射击

次世代最"男人"的游戏，硬派+暴力让你肾上腺分泌不停，快用电锯绞杀兽人！



忍者龙剑传2
Tecmo 动作

板垣离职前的终极作品，血腥残忍的终结技与绝不妥协的高难度令人印象深刻。



最后的神迹
Square Enix 角色扮演

激烈的大规模集团作战，"虚幻3"引擎演绎下SE年度角色扮演游戏原创大作！



偶像大师 LIVE FOR YOU!
NBGI 音乐

为可爱的美少女打扮，让她们按照你的设定歌载舞，丰富的下载延续了辉煌。



火影忍者 破碎的羁绊
Ubisoft 动作

育碧《火影》游戏第二作，以利用同伴能力解谜为核心，并增加了大量迷你游戏。



薄暮传说
NBGI 角色扮演



系列目前为止画面最出色的作品，新增的"秘密任务"是对玩家的不小挑战。

神鬼寓言II
Microsoft 角色扮演



美式角色扮演游戏的先锋作品，让你如同置身童话世界，幽默、智慧，让人难忘。

求生之路
Valve 主视角射击



重温CS时代的主视点射击爽快作品，和你的队友齐心协力在丧尸潮中逃出生天。

无尽的未知
Square Enix 角色扮演



tri-Ace初次涉足次世代的作品，以出众的系统和画面给FANS交上满意的答卷。

无间战神
Microsoft 动作角色扮演



创新的动作角色扮演游戏，人与机械战争的首部曲，虽不完美，但有精彩之处。

2008 TV GAME大赏 玩家评选

Wii

马里奥赛车Wii


Nintendo
竞速
上手简单、热闹有趣的众乐乐赛车游戏，支持多种控制方式，是极佳的家庭聚会游戏。

零 月蚀的假面

Tecmo
动作冒险
遗忘多年的回忆、无法医治的绝症……全新舞台胧月岛上带来令人难忘的恐怖体验。

天诛4

Fromsoftware
动作
针对Wii的体感操作机能而开发的系列正统续作，游戏的玩法进行了大幅度调整。

瓦里奥大陆 摇摆

Nintendo
平台动作
将系列一贯的恶搞风格与Wii的体感操作方式巧妙地融合在了一起，耐玩度极高。

428 被封锁的涩谷


SEGA
文字冒险
相互交错的命运、错综复杂的剧情在涩谷开始上演，文字冒险游戏的又一座高峰。

任天堂全明星大乱斗X
Nintendo
动作
汇集了诸多任氏游戏明星的乱斗盛会，能够支持多种控制方式是游戏的一大特色。


风来的西林3 机关屋中沉睡的公主
Chunsoft
角色扮演
高难度、高耐玩度、高成就感、高挑战性，可以玩一千次的角色扮演游戏来！


仙乐传说 拉塔特斯克的骑士
NBGI
角色扮演
游戏最大的乐趣是收集和培养怪物同伴，而发动不同属性的连携技也非常具有观赏性。


世界足球 胜利十一人 灵魂人物2008
Konami
体育
经典足球名作的全新操控感受，更加自如地控制球队整体战术，足球游戏新亮点！


空中杀手 无罪王牌
NBGI
射击
借助Wii的体感操作来实现对真实空战的模拟，游戏由《皇牌空战》的制作小组开发。


动物之森 城市人

Nintendo
网络角色扮演
悠闲自在的乡村生活令人向往，新加入的城市元素与通过Wii Speak聊天是最大亮点所在。

天灾 危机之日


Nintendo
动作冒险
一款旨在让玩家体验灾难与生存感受的独特作品，游戏中融入了多种独特要素。

快乐舞动

NBGI
音乐
将体感操作与韵律节拍进行巧妙融合的另类音乐游戏，收录了大量流行和ACG音乐。

超执刀 新血


Atlus
动作
全新的舞台！全新的故事！令人赞叹的素质，对于医界的刻画与手术的描写值得一看！

让我们敲打


SEGA
动作
利用敲打引起的轻微震动来实现各种操作的独特游戏，特别适合多人同时竞赛。

PS2

超级机器人大战Z
NBGI
策略角色扮演
全新登场的《机战》，新加入的人气作品以及三人组队系统吸引了大量新玩家。


宿命传说 导演剪辑版
NBGI
角色扮演
最大的亮点就是追加了“里昂篇”让玩家来了解这名人气角色不为人知的一面。


格斗之王98 终极之战
SNK Playmore
格斗
国内极具群众基础的格斗游戏之一，系统、人物、画面的完全重制显得非常厚道。


女神异闻录 PERSONA 4
Atlus
角色扮演
PS2最后的角色扮演游戏，经典系列再度焕发青春，校园恋爱与传统RPG的完美结合。


葛叶雷道对阿巴顿王
Atlus
角色扮演
葛叶雷道与金子一马笔下的恶魔再度对决，PS2末期难得的角色扮演游戏佳作。


龙珠Z 无限世界


NBGI
格斗
史上最强出场阵容，囊括“《龙珠Z》系列”顶级战士的豪华盛宴，忠实FANS必备之作！

无双大蛇 魔王再临


Koei
动作
三国+战国的无双最高潮来临，多达92人的豪华阵容让你高呼过瘾，新角色满载。

PES2009


Konami
体育
年度游戏再次更新，成熟系统二度进化，全新数据全新模式体验与次世代不同的足球盛宴！

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们

Gust
角色扮演
系列首次引入男女主人公的设定，并对调合和人物育成系统进行了人性化的改进。

真·三国无双5 特别版


Koei
动作
能在PS2上玩到次世代作品已经是个奇迹，而且还增加了新角色新关卡，知足了！

高达无双 特别版
NBGI
动作
完全移植自次世代版，增加武者高达Mk Ⅱ及其剧情，同屏人数下降但更加流畅。


战国BASARA X
Capcom
格斗
改编为对战游戏后华丽的风格丝毫未减，大牌声优们的表演也依然出众！


高达无双2
NBGI
动作
尽管画面不及次世代版，但游戏内容没有丝毫缩水，游戏性得到了完全保留！


FATE/无限代码
Capcom
格斗
街机版的厚道移植，除对战之外新增的任务和收集模式让所有FANS大呼过瘾。


寂静岭 起源
Konami
动作冒险
回溯了系列故事的起源，FANS不可错过的一作，在PSP版基础上对画面进行了强化。


2008 TV GAME AWARDS FAQ

Q：今年的大赏与去年比有什么不同？

A：今年的大赏与去年相比主要有两点变化，第一是增设了“次世代跨平台类（PS3/X360）”游戏的评选，第二是增加了奖品数量，去年一等奖二等奖加起来总共只有五名幸运儿，而今年一二三等奖加起来有十五名幸运儿。

Q：为什么要增设“次世代跨平台类（PS3/X360）”游戏的评选？

A：今年是次世代游戏高速发展的一年，跨平台游戏也大幅度增加，如果只是单纯按机种分类的话，恐怕会有大量重复提名出现（例如《使命召唤 战火世界》、《横行霸道Ⅳ》等），这样对提名名额是一种无形的浪费，为了让更多优秀的游戏上榜，所以我们特地增设了“次世代跨平台类（PS3/X360）”奖项的评选。

Q：为什么PS3和X360主机的提名名单比去年少？

A：由于今年增设了“次世代跨平台类（PS3/X360）”评选的原因，所以这两个机种只选择了独占游戏作为提名。实际上对比去年的情况，这两个机种上的游戏提名名额实际上是比去年还增加了。

Q：为什么把Wii排除在“次世代跨平台类”之外？

A：这里需要声明的是，这样的分类绝非对Wii主机有任何歧视或者偏见，只

NDS

勇者斗恶龙V 天空的新娘
Square Enix | 角色扮演



描写三代人不同遭遇的经典名作复刻版，新增的新娘候选人狄波拉是游戏的一大亮点，DQ迷怀旧首选。

口袋妖怪 白金
Nintendo | 角色扮演



作为系列第四款正统续作的资料篇，联机交互内容与新要素的加入让玩家的口袋世界探险之旅更加精彩！

恶魔城 被剥夺的刻印
Konami | 动作



最纯正的"恶魔城"味道，掌机平台最华丽的演出效果，大魄力BOSS战与刻印系统让战斗的爽快感大大增加！

女神侧身像 负罪之人
Square Enix | 策略角色扮演



以人类的视角来阐述剧情的《VP》新作，系统在保留系列精髓的同时还融入了策略游戏要素，系列Fans不可错过。

超级大战争 毁灭日
Nintendo | 策略



触控时代战略游戏杰作系统大幅改变使游戏更具策略性，支持Wi-Fi能更加方便在线对战，战略游戏迷不二之选。

幻想水浒传 十二宫
Konami | 角色扮演



108位宿星首次在NDS上集结，追加了新的种族，画面、音乐、战斗都有着很高的水准。

莱顿教授与最后的时间旅行
Level-5 | 文字冒险



更豪华的声优阵容，更刁钻的谜题，莱顿教授和少年卢克在NDS上的第三次冒险同样精彩。

无限边境 超级机器人大战OG传说
Banpresto | 角色扮演



继承和补完系列世界观，爽快的战斗和恶搞元素是本作的特色，KOS-MOS也会加入。

火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑
Nintendo | 策略角色扮演



"《火纹》系列"初代作品的重制版，增添了多个外传章节并引入了创新的游戏系统。

不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城
Nintendo | 角色扮演



经典神作的复刻，无论玩多少次都可以，用自己的智慧与勇气突破千变万化的迷宫吧。

超时空之钥
Square Enix | 角色扮演



SFC时代经典名作再次降临，针对NDS平台进行了操作优化并加入新迷宫以及怪物育成系统，越陈越香的一坛老酒。

节奏天国 金
Nintendo | 音乐



NDS休闲佳作之一，继承前作精髓，操作升级，将幽默搞笑的风格、别具特色的音乐融合于短小精致的游戏当中。

雷电十一人
Level-5 | 角色扮演



Level-5精心打造的足球育成角色扮演游戏，融合了即时战略要素而让人耳目一新，热血度与创新精神满点。

心灵传说
NBGI | 角色扮演



"传说系列"在掌机上的新篇章，故事以"心"为主轴展开故事，分2D和3D动画两个版本发售也属系列一大创举。

西格玛倍音
SCE | 角色扮演



融入推理要素的音乐角色扮演游戏，世界观相当有深度且耐人寻味，值得反复揣摩，最终结局出乎常理预料。

PSP

梦幻之星 携带版
SEGA | 动作角色扮演



基于《PSU》及其资料片移植之作，原创故事模式，大幅强化装备收集，最适合掌机的《梦幻之星》！

无双大蛇 魔王再临
Koei | 动作



更多的原创人物，更完善的系统，无双大混战在PSP上再次展开。和PS2版比起来几乎没有区别，令人满意！

战神 奥林匹斯之链
SCE | 动作



史诗级动作巨作登陆PSP依旧光彩夺目，最上乘的画面表现，最纯正的系统手感，剧情是本作的亮点。

异说 最终幻想
Square Enix | 动作



集结了历代《FF》中的人气角色，虽是乱斗作品，但融入了丰富的角色扮演元素，《FF》最强梦幻之战！

星之海洋 二次进化
Square Enix | 角色扮演



移植PS版原作的基础上，加入了全新的动画和主题歌，而人设和声优大换血也让老玩家眼前一亮。

怪物猎人 携带版 2nd G
Capcom | 动作



PSP最火爆最具人气最卖座的资料片，加入全新舞台和怪物，收录武器数量达到前作两倍，狩猎之魂再燃！

机动战士高达 高达对高达
NBGI | 动作射击



高人气街机游戏的PSP移植版，收录了历代《高达VS》作品中的代表性机体，具有极高的耐玩度和爽快度。

超级机器人大战A 携带版
Banpresto | 策略角色扮演



GBA经典作品《超级机器人大战A》的重制版，画面表现有质的飞跃并加入语音，游戏系统和难度也有改善。

英雄传说 空之轨迹 3rd
Falcom | 角色扮演



"《空之轨迹》三部曲"的完结之作，除了对剧情进行补完，可使用的角色数量也为历代之最。

超时空要塞 王牌开拓者
NBGI | 动作射击



以经典机器人动画名作为题材而开发的优秀动作游戏，出自"《高达 战争》系列"的制作小组之手。

啪嗒砰2
SCE | 音乐



另类节奏游戏迈向主流。所有内容均超过前作两倍以上，诚意十足！新加入的联机模式让游戏乐趣倍增。

乐克乐克2
SCE | 动作



大受女性玩家欢迎的欢快作品，融入的新技能、新BOSS以及更加丰富的收集要素，让玩家再次拍手叫好。

重生传说
NBGI | 角色扮演



游戏画面和PS2版相差无几的完美移植作品，独树一帜的战斗系统也是让人无法自拔的主要原因。

高达 激战宇宙
NBGI | 动作射击



"《高达 战争》系列"的第四作，增加了对僚机的指示以及技能习得等新的要素，游戏变得更加完善。

勇者别嚣张or2
SCE | 策略



另类创意游戏的再度进化，关卡和收集要素多出前作数倍！由玩家亲自谱写魔王打倒勇者的新篇章！

是因为Wii主机无论从机能还是操作上与另外两台次世代主机相比显得大相径庭，所以Wii主机的游戏我们还是保持其评选的独立性。

Q：为什么我最喜欢的某某游戏没有入围？

A："萝卜白菜，各有所爱"，每个人心中都有自己的最佳作品，无奈名额有限，难以尽录，如果您有特别喜好，可在选票上注明，我们将择优刊登在杂志上。

Q：我只有填写选票才能投票并获得抽奖资格吗？

A：除了填写选票之外（注意选票复印无效），您还可以登陆www.levelup.cn网站的投票页面进行投票，如果您能够在投票后完整填写您的个人资料，同样也可以获得抽奖资格。

Q：我如何知道我中奖了？

A：中奖名单将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊与同时期的《掌机王SP》上，获得一二三等奖的玩家将会接到我们专人的电话通知，获得参与奖与纪念奖的玩家，我们将把奖品直接邮递到您提供的联系地址处。届时您还可以通过www.levelup.cn来查询大赏评选结果与中奖名单。

Q：什么是"以当地邮戳时间为准"？

A：我们选票的截止日为2009年1月5日，只要您能在这个时间之前从您附近的邮局寄出选票，发出地的邮戳时间不晚于这个日期的，都被视为有效选票，并拥有抽奖资格。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008 年 12 月 11 日～2008 年 2 月 10 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年12月8日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	684.82元人民币
100日元	7.40元人民币
100欧元	872.87元人民币
100港币	88.35元人民币

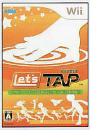
（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

12月的11日和18日是日式游戏圣诞节前的最高潮，各个机种上都有重头戏上演，其中又以任天堂的两部主机最为引人注目，《龙之子 VS CAPCOM 乱世英雄》中大量Capcom角色的出演定然会吸引不少“卡饭”的瞩目，而像《双星物语》和《仙境传说》这样的经典RPG在掌机上的重生也会让RPG爱好者们欢呼雀跃，让我们共同迎接年底最强的冲击吧。

12.18 让我们敲打

Wii 动作 | SEGA | 对应敲打箱 | 4980 日元 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



不用拿控制器就可以玩的游戏，这就是本作的最大特色所在。虽然同属画面简单、风格清新且适于家庭聚会的众乐乐游戏，但前所未见的玩法却足以让你深陷其中不能自拔。你所要做的，就是将Wii的遥控器手柄放在一个很容易传导震动的平台上，然后就可以通过敲打这个平台来进行游戏了。通过不同的敲击节拍，放在台子上的遥控器就可以把接收到的震动频率转化为电信号，从而令游戏中的角色可以作出跑跳甚至翻滚等动作。在不停的敲打过程中，你与身边的亲朋好友已经不知不觉融入到游戏中去了。



12.18 高达无双 2

多机种 动作 | NBGI | 7800 日元，PS2 版售价 6800 日元 | 对应机种为PS3、X360、PS2 12岁以上玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



这回的《高达无双2》称得上是进步巨大，参战作品多了《逆袭的夏亚》、《V高达》、《F91》、《SEED D》，可使用的机师和机体更是翻了一倍还不止，很多缺席前作的BOSS均会登场，原作的支持者应该能够满意。游戏中加入了与巨大MS的战斗，操作方法也略有不同。游戏除了收录原作剧情模式，还有全新的任务模式，友好度等设定很有新意，保证让玩家常玩常新。三机种同时发售也是日本游戏史上少有的盛况，目前看来PS2版明显更受关注，玩家没有任何理由错过。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 12 月			
16 日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	59.99 美元
18 日	高达无双 2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800 日元
25 日	怒首领蜂大往生 黑标 EXTRA	怒首领蜂大往生 ブラックレーベル EXTRA	5pb.	射击	6800 日元
		2009 年 1 月			
6 日	流浪狗之家	Hotel for Dogs	505 Games	模拟育成	美版未定
13 日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99 美元
19 日	50 美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99 美元
20 日	街头滑板 2	Skate 2	EA	体育	59.99 美元
20 日	激情滑雪	Stoked	Destineer	体育	美版未定
26 日	MLB 前厅部经理	MLB Front Office Manager	2K Sports	模拟经营	美版未定
27 日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99 美元
27 日	职业赛车	RacePro	Atari	竞速	59.99 美元
27 日	决心 羁绊地狱群 EXTRA	ケツイ～絆地獄たち～EXTRA	5pb.	射击	6800 日元
27 日	忍者之刃	Ninja Blade	From Software	动作	6800 日元
29 日	真・三国无双 5 帝国	真・三国无双 5 Empires	Koei	动作	4800 日元
		2009 年 2 月			
2 日	光环战争	Halo Wars	Microsoft	即时战略	59.99 美元
2 日	弹震症 2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99 美元
10 日	灵异恐惧 2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99 美元
10 日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99 美元
10 日	世嘉 MD 终极收藏	Sonic's Ultimate Genesis Collection	SEGA	动作	美版未定

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 12 月			
16 日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	59.99 美元
16 日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99 美元
18 日	高达无双 2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800 日元
19 日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	59.99 美元
25 日	白骑士物语 古之鼓动	白骑士物语 古の鼓动	SCE	角色扮演	6980 日元
		2009 年 1 月			
6 日	脑力挑战 豪华版	Brain Challenge Deluxe	Ubisoft	益智	19.99 美元
6 日	流浪狗之家	Hotel for Dogs	505 Games	模拟育成	美版未定
13 日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99 美元
19 日	50 美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99 美元
20 日	街头滑板 2	Skate 2	EA	体育	59.99 美元
26 日	MLB 前厅部经理	MLB Front Office Manager	2K Sports	模拟经营	美版未定
27 日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99 美元
29 日	真・三国无双 5 帝国	真・三国无双 5 Empires	Koei	动作	4800 日元
		2009 年 2 月			
2 日	弹震症 2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99 美元
5 日	恶魔之魂	Demon's Soul	SCE	动作角色扮演	6980 日元
10 日	灵异恐惧 2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99 美元
10 日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99 美元
10 日	世嘉 MD 终极收藏	Sonic's Ultimate Genesis Collection	SEGA	动作	美版未定

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 12 月			
11 日	双星物语	Zwei!!	Falcom	动作角色扮演	4800 日元
18 日	异说 最终幻想	Dissidia Final Fantasy	Square Eix	动作	5800 日元
18 日	绯色之欠片 携带版	绯色の欠片 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	4800 日元
18 日	音感训练 甜蜜和声	ソルフェージュ Sweet Harmony	GunHo Works	文字冒险	5800 日元
18 日	深红密室 重生	クリムゾン・ルーム リバース	Success	文字冒险	2800 日元
18 日	最强将棋 Bonanza	最强将棋 Bonanza	Success	桌面棋牌	3800 日元
18 日	深层心理占卜游戏	オツゲー 占イナンデス	Dorasu	益智	3800 日元
24 日	DJ MAX 携带版 黑色立方	DJMAX PORTABLE BLACK SQUARE Quattra	Pentavision	音乐	39.99 美元
		2009 年 1 月			
6 日	流浪狗之家	Hotel for Dogs	505 Games	模拟育成	美版未定
22 日	北斗神拳 拉欧外传 天之霸王	北斗の拳 ラオ外传 天の外传	interchannel	动作	4800 日元
22 日	偶像大师 SP 完美太阳	アイドマスター SP パーフェクトサン	NBGI	模拟育成	4800 日元
22 日	偶像大师 SP 思念之月	アイドマスター SP ミッシングムーン	NBGI	模拟育成	4800 日元
22 日	偶像大师 SP 惊奇之星	アイドマスター SP ワンダリングスター	NBGI	模拟育成	4800 日元
25 日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Bestmedia	动作	4800 日元
29 日	世界传说 光明神话 2	テイルズ オブ ワールド レディアント マイソロジー2	NBGI	角色扮演	5200 日元
29 日	秋之回忆 5 中断的底片	メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム	5pb.	文字冒险	4800 日元
29 日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	角色扮演	4800 日元
		2009 年 2 月			
5 日	远隔搜查 真相的 23 天	远隔搜查 真实への 23 日间	SCE	文字冒险	4980 日元

发售日变更游戏 ■龙士传说 无限 加强版（PSP）2008年12月25日延至2009年1月29日；■我们的生存游戏 携带版（PSP）2008年12月4日延至2008年12月25日

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年12月					
11日	能源小精灵 凯伊与零的神秘之旅	エレビッツ カイとゼロの不思议な旅	Konami	动作角色扮演	4980日元
11日	陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	动作	4800日元
11日	超化石怪兽对决 激斗银河系	超化石モンスターバトル ゲキトツ・ギャラクシー	Disney	动作角色扮演	4480日元
18日	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	角色扮演	6650日元
18日	茶犬大冒险2 梦想玩具箱	お茶犬の大冒险2 梦いっぱいのおもちゃ箱	M.T.O.	动作	4800日元
18日	仙境传说DS	ラグナロクオンラインDS	GungHo	角色扮演	5800日元
18日	幻想水浒传 黄道十二宫	幻想水浒传 ティアクライス	Konami	角色扮演	5500日元
18日	太空泡泡龙	スペース パズルボブル	Taito	动作	3800日元
18日	桃太郎电铁20周年	桃太郎电铁20周年	Hudson	桌面棋牌	4980日元
18日	牧场物语 欢迎来到风之集市	牧场物语 ようこそ！ 风のバザールへ	MMV	模拟经营	4800日元
18日	实况力量棒球口袋版11	パワプロクンポケット11	Konami	体育	4980日元
25日	梦幻之星ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	动作角色扮演	4800日元
25日	绿野仙踪	Riz-Zoawd	D3 Publisher	角色扮演	4800日元
2009年1月					
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	29.99美元
15日	女神异闻录 恶魔幸存者	女神异闻录 Devil Survivor	Atlus	角色扮演	4980日元
22日	犬神家一族	犬神家の一族	FromSoftware	文字冒险	4800日元
29日	最终幻想 水晶编年史 时空回声	Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800日元
2009年2月					
5日	命运链接	デスティニーリンクス	NBGI	动作角色扮演	4800日元
5日	名侦探柯南与金田一少年的事件薄 偶遇的两位名侦探	名侦探コナン&金田一少年の事件薄 めぐりあう2人の名侦探	NBGI	文字冒险	4800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年12月					
11日	料理妈妈2	クッキングママ 2 たいへん!! ママはおおいそがし!	Taito	动作	6800日元
11日	龙之子 VS CAPCOM 乱世英雄	タツノコプロ VS. カプコン クロス ジェネレーション オブ ヒーローズ	Capcom	格斗	6980日元
11日	阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战	Rygar: The Battle of Argus	Tecmo	动作	6800日元
11日	太鼓之达人Wii	太鼓の达人Wii	NBGI	音乐	7980日元
11日	大金刚森林节拍	Wiiであそぶ ドンキーコングジャングビート	Nintendo	音乐	3800日元
18日	死神Bleach 圣战对决	Bleach バーサス・クルセイド	SEGA	动作	6800日元
18日	让我们敲打	Let's Tap	SEGA	动作	4800日元
19日	一掷千金	Deal or No Deal	Destination	益智	39.99美元
19日	加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	DSI	动作	29.99美元
22日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元
25日	生化危机	BioHazard	Capcom	动作冒险	3800日元
25日	皮克敏Wii	Wiiであそぶピクミン	Nintendo	动作	3800日元
2009年1月					
6日	钓鱼大师 世界巡回赛	Fishing Master World Tour	Hudson	体育	美版未定
12日	邻居游戏	Neighborhood Games	THQ	模拟经营	29.99美元
20日	丧失围城 丧尸的祭品	Dead Rising: Chop Til You Drop	Capcom	动作	49.99美元
20日	麋鹿猎人	Deer Drive	Mastiff	动作射击	美版未定
21日	模拟动物	SimAnimals	EA	模拟育成	49.99美元
22日	凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	角川书店	文字冒险	6800日元
22日	FRAGILE 再见月之废墟	FRAGILE—さよなら月の废墟—	NBGI	角色扮演	6800日元
29日	最终幻想 水晶编年史 时空回声	Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800日元
2009年2月					
2日	美式儿童橄榄球	Kidz Sports: American Football	Destineer	体育	美版未定
3日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	动作	美版未定
9日	致命生物	Deadly Creatures	THQ	动作	49.99美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年12月					
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	6800日元
18日	Fate/无限代码	Fate/unlimited codes	Capcom	格斗	6980日元
18日	ADK魂	ADK魂	SNK Playmore	动作射击	日版未定
18日	狂热节拍IIDX 15 DJ Troopers	ビートマニア IIDX DJ Troopers	Konami	音乐	7300日元
22日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元
2009年1月					
6日	流浪狗之家	Hotel for Dogs	505 Games	模拟育成	美版未定
15日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作冒险	29.99美元
22日	爱神有约G.P. 学园公主	Piaキャロットへようこそ！ G.P. 学园プリンセス	GN Software	文字冒险	6980日元
29日	银河天使II 永劫回归之时	ギャラクシーエンジェルII 永劫回归の时	Broccoli	文字冒险	7800日元
29日	遥远时空中 梦之浮桥	遥かなる时空の中で 梦の浮桥	Koei	文字冒险	6800日元

12.18 心灵传说

NDS 角色扮演 | NBGI | 6650日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



本作是一款试图回归"传说系列"原点的作品，游戏画面回归传统的经典2D风格。本作在人物造型上别具匠心，NBGI邀请了白组和Production I.G.分别为游戏制作3D和2D两套动画，试图以不同的方式再现传说系列富于梦幻色彩的游戏氛围。游戏采用了近似于"《宿命传说》系列"的战斗系统，



此外还新增了允许队列中角色与场外角色之间发动连携的新系统。吸引系列老玩家的另一个元素就是本作的主题曲《永远的明天》，将由日本超人气歌唱组合DEEN演唱。

12.18 幻想水浒传 黄道十二宫

NDS 角色扮演 | Konami | 5500日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



作为系列首次登陆NDS平台的全新作品，故事仍然围绕被命运所牵连的108星展开。除了保留经典的星宿和专用印术设定，新种族、合体技以及动画和技能的华丽演出都是让新老玩家眼前一亮的主要原因。



战斗中玩家可以排出4名同伴上场，并且需要根据每名角色的攻击距离来安排站位，甚至将关系特殊的人物放在相邻的位置，还会出现各种辅助效果对战斗产生不小的影响。充实的支线任务也是喜欢收集的玩家首选，而合理利用各个地区不同交易品的差价来获取最大收益也能让玩家过把做商人的瘾。

12.18 异说 最终幻想

PSP 动作 | Square Enix | 5800日元 | 无对应周边 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 A



经过了这么久的等待和造势后，《异说 最终幻想》终于就要来了，看过本期的介绍后，大家一定已经对游戏系统的丰富程度有了初步的了解，以"《FF》系列"一贯的素质来说，相信它的表现至少不会让我们失望。众多人气角色同场竞技、故事模式与对战模式一应俱全、华丽的打斗场面、与原作相同的必杀技回放、在酣畅淋漓的动作游戏中融入了角色扮演游戏的升级要素，还有在



全新舞台中重新谱写的幻想剧情，集合了这一切吸引人的要素之后，我们还有什么理由不期待这款游戏呢？